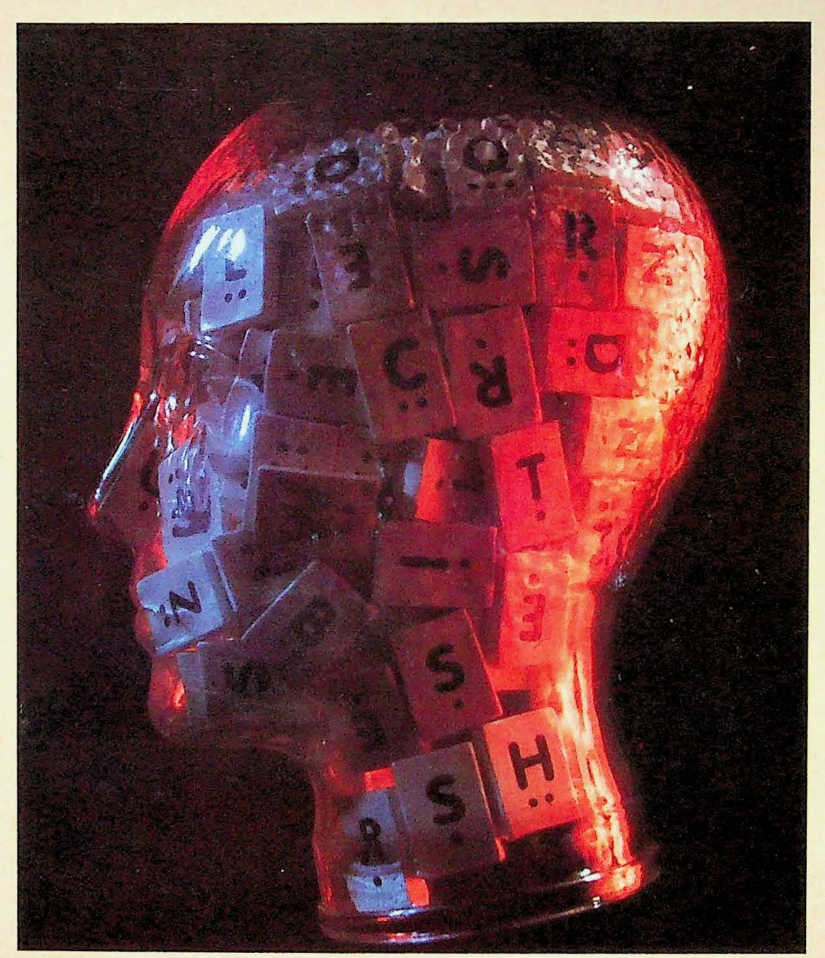
Spiel Box

Nr. 4/Okt.–Dez. 1981 Das Magazin zum Spielen DM 7,–, sfr 7,50, öS 50



Quibbix: Wortspiel für gewitzte Kombinierer

Wie auf unserem Titelbild wird's bald auch in Ihrem Kopf aussehen, wenn Sie und Ihre Freunde diesem Spiel verfallen sind. Hundertzwanzig Buchstabensteine mit schier unbegrenzten Kombinationsmöglichkeiten: Gefordert sind Kreativität und Witz.

Schachcomputer: Wir empfehlen die besten

Aufgaben und Rätsel: 10 Seiten für die grauen Zellen

Spiele: Experten testen für Sie

Große Leseraktion: Eine Reise und 100 Preise

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

Kennen Sie TWIXT?

Wenn nicht, sollten Sie es kennenlernen. Die Zahl der TWIXT-Spieler in Deutschland wächst. Viele überzeugte Spieler – Schach-Enthusiasten, Backgammon-Fans – alle, die ein Spiel nach seinem Gehalt, nach seiner taktischen und strategischen Breite und nicht zuletzt auch nach dem Spaß, den es bringt, beurteilen, steigen um auf TWIXT oder machen es zum neuen Lieblingsspiel.

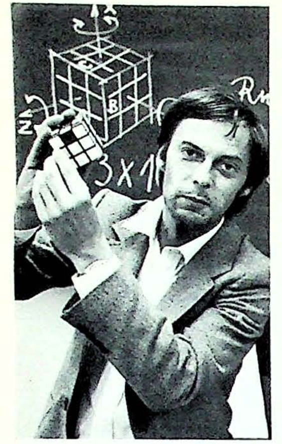
TWIXT ist eine Entwicklung des bekannten Spieleautors Alex Randolph und hat Weltgeltung. TWIXT gehört zu der kleinen Zahl der besten, mehrfach prämierten Strategie- und Taktikspiele und kommt aus dem Hause Schmidt Spiel + Freizeit. Den Spaß und die Herausforderung, den TWIXT bringt, sollten Sie selbst entdecken. Jeder Spielefachhändler berät Sie gern.



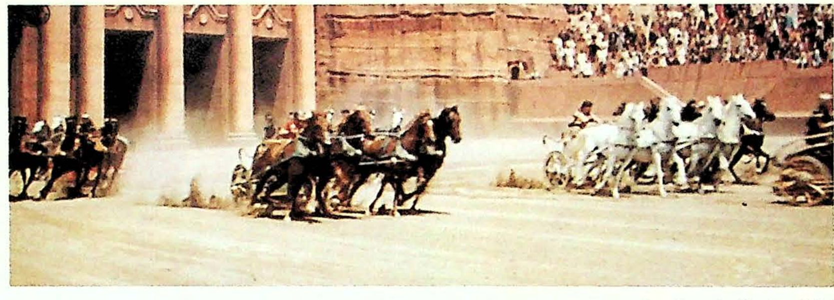
Spielen Sie mit. Spielen Sie mit Schmidt.



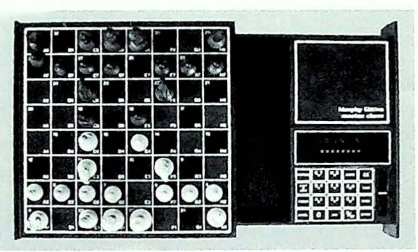
INHALT



Der Ungar Ernö Rubik (Foto) hat mit seinem Zauberwürfel Millionen Menschen ins Knobelfieber getrieben. Im nächsten Mai finden sogar Weltmeisterschaften statt *(Seite 44)*.



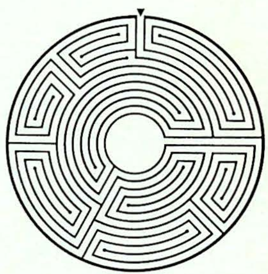
Quadriga heißt das Spiel zum Herausnehmen, das Sie in der Heftmitte finden. Es erinnert an römische Wagenrennen, die in „Ben Hur" (Foto) so eindrucksvoll verfilmt wurden.



Wer einen Schachcomputer kaufen will, wird meist nicht ausreichend beraten. Wir machen Ihnen die Entscheidung leichter *(Seite 7)*.



Weltraumabenteuer mit *Captain Future!* Es ist eins der acht Spiele, die wir *ab Seite 10* vorstellen.



Labyrinthe gibt's selbstverständlich auch in der *SpielBox:* Im Rätsel- und Aufgabenteil ab *Seite 37*.



Das ist *Louis.* Er wird Ihnen im Heft immer wieder begegnen. Mehr Informationen auf *Seite 28*.

SpielBox
erscheint vierteljährlich in der Courir Druck und Verlagsgesellschaft m.b.H., Godesberger Allee 108–112, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, Telefon (02 28) 812-1, Telex 08 85 603.
Geschäftsführer: Friedhelm Merz.
Redaktion: Helmut Morell, Reiner Müller, Lothar Romain.
Grafische Gestaltung: Konrad Boch, Eckhard Kaiser.
Spielebesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Dr. Gilbert Obermair, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).
Anzeigenleitung: Knut Schumann;
Anzeigenverwaltung: Egon Kopischke.
Vertrieb: Rolf Lücke.
Werbung: Hermann Brungs.
Vertrieb (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Bei Nichterscheinen oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages und im Falle höherer Gewalt besteht kein Anspruch auf Haftung.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.
Mit freundlicher Genehmigung des Hugendubel-Verlages in München entnahmen wir drei Labyrinthe und die Abbildung des alten Tangram aus dem Buch „Denkspiele der Welt".
Bezugspreis: DM 22,40 einschließlich 6,5 Prozent MWSt und Zustellgebühr für das ganze Jahr. Einzelpreis: DM 7,–.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage IV. Quartal 1981: 40 000.

Scrabble-Passion

Viele Jahre Scrabble-Begeisterung kann Autorin Karin Spitsin für sich reklamieren. Sie wollte ihre Erfahrungen und ihren Spaß mit diesem Spiel mit anderen teilen. Daraus ist ein Buch entstanden, erschienen im Hans J. Heilgeist Verlag (Bahnhofstraße 9a, D-3340 Wolfenbüttel). Unter dem Titel „Alles über Scrabble" verspricht die Autorin auf 186 Seiten Regeln, Tips, Trix und Informationen für Anfänger und Fortgeschrittene.

Wer ist der Igel?

Ein Duell per Post zwischen der Bundesrepublik Deutschland und Österreich: seit dem Juni dieses Jahres spielen Mannschaften der österreichischen Sektion der *Mensa* gegen Leser der *Pöppel-Revue.* Die *Mensa* ist eine internationale Vereinigung von Menschen mit überdurchschnittlichen Intelligenzquotienten. *Pöppel-Revue* nennt sich eine kleine Amateurzeitung für Spieler, deren Herausgeber Knut-Michael Wolf auch in der *SpielBox* schreibt. Gespielt werden die beiden Gesellschaftsspiele „Hase und Igel" sowie „Executive Decision". Alle 14 Tage treffen per Post bei den beiden Spielleitern die Spielzüge ein, die ausgewertet und an die Teilnehmer weitergesandt werden. Das Duell soll noch bis zum Sommer nächsten Jahres dauern. Erst dann wird der Sieger ermittelt.

Spiel des Jahres

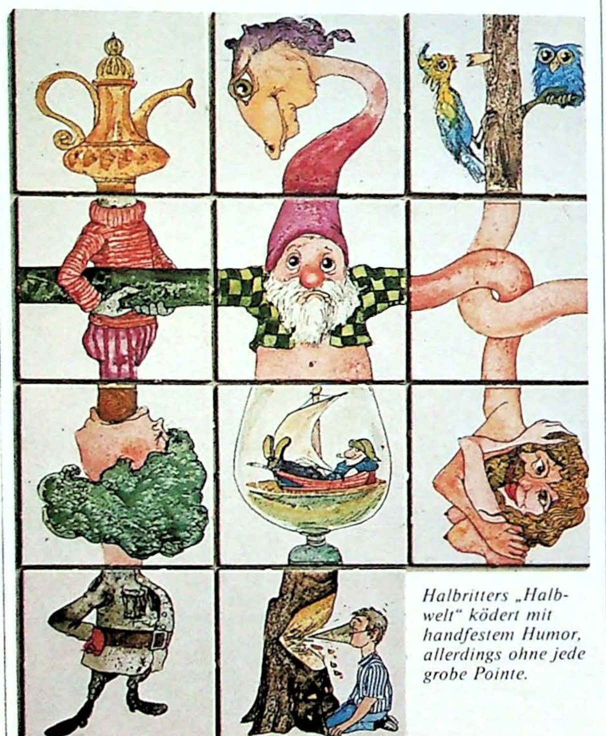
Neun Fachjournalisten befinden über den Preis „Spiel des Jahres", der in diesem Jahr zum dritten Mal vergeben worden ist. Gewinner dieses Kritiker-Preises, der sich besonders die Unabhängigkeit seiner Jury zugute hält, ist das von Sid Sackson erfundene und bei Parker verlegte Spiel *Focus.* Den „Sonderpreis für das schöne Spiel" erhielt International Team/Intelli für ihr Spiel *Ra.* Bei der Endauswahl ergab sich als Reihenfolge für die besten acht: *Focus* (Parker), *Havannah* (Ravensburger), *Räuber und Gendarm* (Bütehorn), *Can't Stop* (Parker), *Wendo* (Intelli), *Quibbix* (Intelli), *Ombagi* (Edition Perlhuhn) und *Sagaland* (Ravensburger). Die beiden preisgekrönten Spiele erhalten das Recht, das geschützte Preissymbol mit der Aufschrift „Spiel des Jahres" zu verwenden.

Schulübung Freizeit

Müssen wir in Zukunft auch noch lernen, was man macht, wenn man nicht zu arbeiten braucht? Je mehr Freizeit die Bundesbürger haben, um so mehr scheinen sie sich zu langweilen. 1953, als das Allensbacher Institut für Demoskopie nachfragte, klagten nur 18 Prozent der Bevölkerung über Langeweile. Jetzt hat das BAT-Freizeit-Forschungsinstitut (eine Einrichtung der BAT-Cigaretten-Fabriken, Hamburg) in einer Repräsentativbefragung ermittelt, daß die Zahl der Langeweiler beinahe auf das Doppelte, nämlich auf 34 Prozent, angestiegen ist. Am stärksten von dem Leiden betroffen sind die Nichtberufstätigen. Aber nicht nur ihnen, sondern auch vielen anderen fällt spätestens an Sonn- und Feiertagen öfter vor Langeweile die Decke auf den Kopf. So stehen der Forderung nach und der Möglichkeit von mehr Freizeit bisher nur mangelhaft entwickelte Fähigkeiten zur Freizeitgestaltung gegenüber: eine große Chance und Aufgabe auch für die Spiel- und Freizeitindustrie. Oder muß Freizeit erst ein Unterrichtsfach werden, ehe sich die Deutschen nicht mehr langweilen?

„Kinderspielplatz"

Bereits 1976 hat das Bundesministerium für Jugend, Familie und Gesundheit mit seiner Schrift „Kinderspielplätze – Beiträge zur kindesorientierten Gestaltung der Wohnumwelt" von Prof. Dr. Georg Schottmeyer (Universität Hamburg) wichtige Anregungen und Hinweise für alle gegeben, die mit Planung, Unterhalt und Betreuung von Spielplätzen befaßt sind. Um den Vorstellungen praktische Versuche folgen zu lassen, förderte dasselbe Ministerium die Errichtung eines Modellkinderspielplatzes auf der Bundesgartenschau Bonn 1979 – und zwar mit großem Erfolg, wie das Protokoll von Beobachtungen und Zählungen an 56 Tagen während der Gartenschau erwies. Täglich waren rund 2500 Kinder auf dem Spielplatz anzutreffen, rund eine halbe Million während der gesamten Gartenschau, die teilweise bis zu fünf Stunden dort spielten. Balancierstange, Sprunganlage, Breitrutsche, Reifenschaukel u. a. Spielanlagen demonstrierten ihre Attraktivität für das individuelle wie auch das gemeinsame Spiel. Der Modellversuch hat viel Interesse gefunden. Das Buch „Kinderspielplätze" von Georg Schottmeyer ist nur noch im Buchhandel zu erhalten.



Halbritters „Halbwelt" ködert mit handfestem Humor, allerdings ohne jede grobe Pointe.

Demimonde

Den Spießbürger, das war eine von Kurt Halbritters Grundeinsichten, entdeckt der gute Deutsche immer nur in dem anderen. Und noch etwas Grundsätzliches wußte er – und nicht nur er – über die braven Deutschen mitzuteilen: „Sie wollen immer irgendetwas gewinnen." So wie er diesen Deutschen zu Lebzeiten in seinen Karikaturen immer wieder den Spiegel vorhielt in der Hoffnung, daß die braven Mukker irgendwann einmal über ihr Ebenbild beschämt sein würden, so mag er ihnen posthum auch nicht das ungeschmälerte Glück des Gewinnens gönnen. Vier Jahre nach Kurt Halbritters Tod erscheint sein *Halbweltspiel* erst auf dem Markt, veröffentlicht im Carl Hanser Verlag, München. Wer sich auf diese Halbwelt biedermännisch und harmonisch gestimmt einläßt, der wird im Spielverlauf mehr mit seiner Prüderie als um Punkte und Sieg zu kämpfen haben. Das Spiel ist nichts weniger als pornografisch, aber es ist deftig, erotisch, ein sinnlicher Schwank, der in den Zusammenstellungen der Bilder mehr von jenen geheimen Windungen der Wünsche und der Lüste entlarvt als manchem lieb sein mag. Man muß Bilder zusammensetzen – typische Halbritter-Gestalten, wie man die einzelnen Teile auch kombiniert. Die Phantasie ist herausgefordert. Wer ihr freien Lauf läßt – und eben das will dieses *Halbwelt*-Spiel herausfordern –, der wird auf seine Kosten kommen.

GRÜPPCHEN BILDEN ZAHLT SICH AUS.

Die Minigruppenkarte. Grüppchen sparen bis zu 30 %.

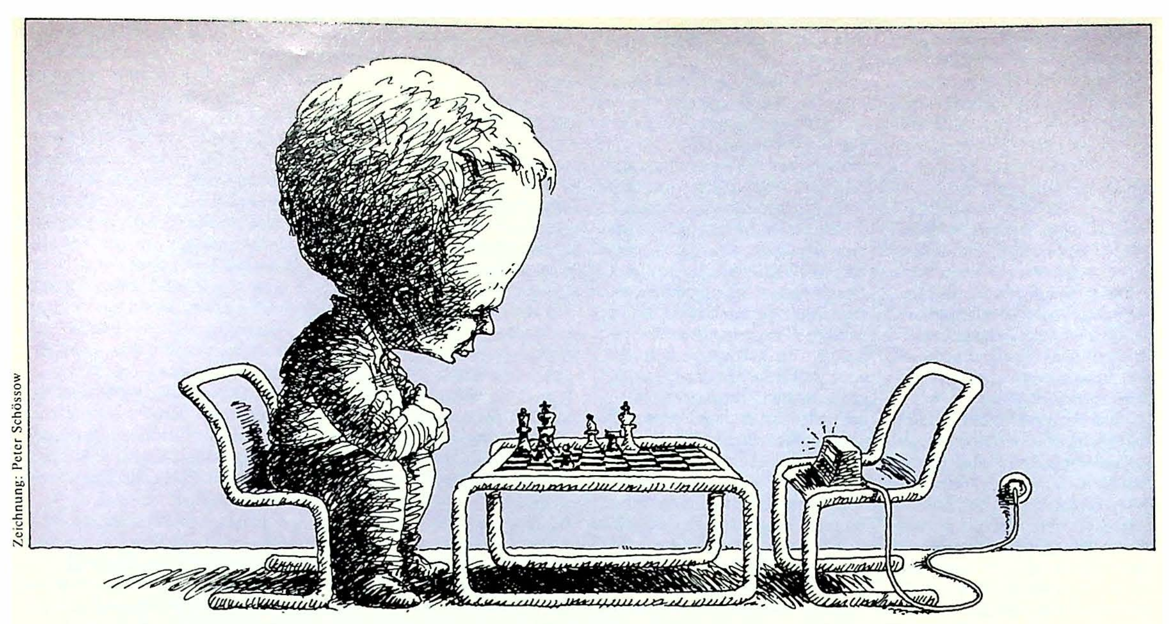
Daß Einigkeit stark macht, wußten schon die Gebrüder Grimm. Da bekannterweise in jedem Märchen ein Körnchen Wahrheit steckt, zahlt Grüppchenbilden sich auch heute noch aus. Zumindest bei der Bahn.

Denn mit der Minigruppenkarte in der Tasche wird ab 2 Erwachsenen und einem Kind gespart. Sollten sich sogar bis 5 Erwachsene und ein Kind einig sein, wird's noch preiswerter. Insgesamt sparen Sie bis zu 30 % vom normalen Fahrpreis. Falls Sie sich also mit einigen Leuten über Ihr Reiseziel einig sind und Sie wenigstens 31 km fahren wollen, dann fahren Sie mit der Bahn. Und sparen Sie gemeinsam.



Mehr Informationen erhalten Sie bei allen Fahrkartenausgaben, den DER-Reisebüros und den anderen Verkaufsagenturen der Bahn.

DB Die Bahn


Zeichnung: Peter Schössow

Die glorreichen Sieben

Die besten Schachcomputer getestet von Björn Schwarz

Heim-Schachcomputer, erst seit wenigen Jahren zu erschwinglichen Preisen auf dem Markt, bedeuten nur in Ausnahmefällen eine Herausforderung für den Profi, wohingegen Anfänger und Fortgeschrittene oft mühsam um ihre Siege kämpfen müssen. Die Preise der Spielcomputer sagen in den meisten Fällen auch etwas über ihre Spielstärke aus. Daran orientiert stellen wir die sieben besten Geräte vor.

Seit der Markteinführung des ersten Heim-Schachcomputers im Herbst 1977 haben die damals erhältlichen Schachcomputer zahlreichen Nachwuchs erhalten, wovon jedoch ein Großteil wieder von der Bildfläche verschwunden ist und neuen Geräten Platz gemacht hat. Existierten im Jahre 1978 lediglich fünf verschiedene Geräte, so umfaßte das Schachcomputer-Angebot im Sommer 1980 bereits 16 Geräte von einem halben Dutzend Herstellern.

Aufgrund eines harten Wettbewerbs, der zwischen den verschiedenen Herstellern nicht immer mit fairen Methoden ausgetragen wurde, kam es zu einer Bereinigung des Marktes, auf dem sich nur noch die besten Geräte behaupten können. Es ist daher nicht verwunderlich, daß gegenwärtig in den Kaufhäusern und Spielwarengeschäften nur noch rund zehn verschiedene Schachcomputer von fünf Herstellern anzutreffen sind.

Die Wahl des geeigneten Schachcomputers ist aufgrund der verschiedenartigen Ausstattung dennoch nicht einfach und erfordert vom Kaufinteressenten eine angemessene Sachkenntnis, wenn dieser von Enttäuschungen verschont bleiben will.

Die folenden Hinweise sollen dem vorbeugen und dem am Kauf eines Heim-Schachcomputers interessierten Leser zumindest die wichtigsten Beurteilungskriterien aufzeigen.

Das wichtigste Kriterium bei der Anschaffung eines Schachcomputers ist natürlich der Preis. Ein Gerät der Preiskategorie von DM 700 bis DM 1000 unterscheidet sich selbstverständlich beträchtlich von einem Modell, daß weniger als DM 200 kostet. Zumeist besteht der Preisunterschied zu Recht, da der Käufer für den Aufpreis auch ein Gerät erwirbt, das eine hohe Spielstärke aufweist und über einen gesteigerten Bedienungskomfort verfügt.

In einigen Fällen verfügen die Schachcomputer allerdings über Ausstattungsmerkmale, denen der Kauflustige keine große Bedeutung beimißt, wie beispielsweise einem mitgelieferten Schachbrett mit Figuren, da er bereits ein ausreichendes Schachspiel besitzt.

Die Ermittlung der Spielstärke ist schwierig und kann daher kaum bei einem samstäglichen Einkaufsbummel durchgeführt werden. Ein gewisser Anhaltspunkt ist der Einfallsreichtum bei der Eröffnung. Schachcomputer, die über mehrere vorprogrammierte Eröffnungsvarianten verfügen, haben meist im Mittelspiel eine derart überlegene Stellung erreicht, daß ihnen der Sieg nur schwer zu nehmen ist. Andererseits spielen einige der angebotenen Geräte bei der Eröffnung recht einfallsarm, weisen jedoch im Mittelspiel eine hohe Spielstärke auf.

Der Verwendungszweck ist das dritte wichtige Kriterium, das beim Kauf eines Schachcomputers zu berücksichtigen ist. Es ist zu entscheiden, ob das Gerät ausschließlich in den eigenen vier Wänden betrieben wird oder ob es überallhin mitgenommen werden soll und somit auch für den Batteriebetrieb geeignet sein muß.

Der Austauschbarkeit des Programm-Moduls muß ebenfalls große Beachtung geschenkt werden, wenn vermieden werden soll, daß der Schachcomputer nicht innerhalb kürzester Zeit veraltet ist. Die meisten Geräte der neuesten Generation bieten diese Möglichkeit, wodurch sie nicht nur laufend auf dem neuesten (Programmier-)Stand gehal-

ten werden können, sondern sich in vereinzelten Fällen auch als Spielpartner für andere strategische Spiele wie zum Beispiel Backgammon, Dame und Blackjack (17+4) eignen.

Marktübersicht

Aus dem breiten Angebot der gegenwärtig erhältlichen Schachcomputer sollen nun die sieben besten Geräte einer näheren Betrachtung unterzogen werden. Die wichtigsten technischen Merkmale und Preise sind in zusammengefaßter Form in der Tabelle aufgeführt.

Seit Herbst 1980 ist der in einem Holzgehäuse untergebrachte **Ches Challenger Sensory Voice** erhältlich. Das Gerät besitzt als Besonderheit anstelle der üblichen Eingabetastatur ein Sensorbrett und verfügt über einen Sprachschatz von 50 Vokabeln, die er mittels synthetisch erzeugter Stimme von sich gibt. Weitere herausragende Merkmale sind: eingebaute Schachuhr, reichhaltige Eröffnungsbibliothek, einfachste Spielstandskontrolle und Figurenaufstellung, eingespeichertes Repertoire von 64 interessanten Meisterpartien.

Mitte März 1981 kam der Multispielcomputer **MGS III** auf den Markt. Wesentlicher Bestandteil des Gerätes, das eine Weiterentwicklung des bewährten Sargon MGS darstellt, ist der Universal-Schachmodul Sandy Master-D. Seit August dieses Jahres sind zwei weitere Schachmodule verfügbar, wodurch die bisherige Programm-Speicherkapazität von 8 KByte auf insgesamt 24 KByte erweitert werden kann. Bei den beiden Modulen handelt es sich um den Eröffnungsmodul „Grünfeld" und um den Endspielmodul „Capablanca".

Neben diesen Schachmodulen können auf dem Grundgerät verschiedene andere Spielmodule eingesetzt werden, die sich alle durch eine außerordentlich hohe Spielstärke auszeichnen. Bereits erhältlich sind die Module „Las Vegas 21" (Blackjack), „Borchek" (Dame), „Odin" (Reversi) und „Kriegsspiel", eine Schachvariante, bei der die Schachfiguren unsichtbar sind und vom menschlichen Gegenspieler nur aufgrund ihrer Gangart identifiziert werden können. Weitere Module sind in Vorbereitung. Besitzer des Vorgängermodells Sargon MGS werden es sehr zu schätzen wissen, daß sämtliche aufgeführten Module auch auf ihrem Gerät eingesetzt werden können.

Die wichtigsten Merkmale des Multispielcomputers MGS III sind: Ausnutzung der gegnerischen Denkzeit, Rücknahme von bis zu sechs Einzelzügen, Unterbreitung von Zugvorschlägen für den Gegner, Symboldarstellung sämtlicher Figuren, eingebauter Zugzähler, integrierte Schachuhr, Anzeige der Endspielphase.

Im Sommer letzten Jahres wagte sich erstmals eine deutsche Firma auf das glatte Parkett des Schachcomputer-Marktes, die Münchner Firma Hegener + Glaser. Der von ihr vertriebene Schachcomputer **Mephisto** wurde ausschließlich in Deutschland entwickelt und gefertigt. Aufgrund seiner äußerst geringen Abmessungen und seines niedrigen Gewichts ist Mephisto ideal als Reise-Schachcomputer geeignet. Dank der verwendeten CMOS-Logik und der energiesparenden LCD-Anzeige läßt sich mit einem Batteriesatz ein Dauerbetrieb von bis zu 100 Stunden erreichen.

Das Gerät spielt Weiß, Schwarz oder gegen sich selbst, beherrscht die Spezialzüge Bauernumwandlung, Rochade und en passant, erkennt eine Pattsituation und verfügt über 16 Programmstufen mit durchschnittlichen Rechenzeiten von drei Sekunden bis zu mehreren Stunden (Analysen und Problemaufgaben).

Weitere Merkmale des Mephisto sind: austauschbarer Programm-Modul, Ausnutzung der gegnerischen Denkzeit, reichhaltige Eröffnungsbibliothek, Druckeranschluß.

Einen bemerkenswerten Sieg errang Mephisto mit einem

Technische Eigenschaften der gegenwärtig beliebtesten Schachcomputer







	Junior-Schach	Novag Micro Chess	Mephisto
Allgemein			
Abmessungen (mm)	190 x 137 x 30	125 x 175 x 38	170 x 107 x 42
Gewicht	300 g	400 g	470 g
Spannungsversorgung	Netz, Batterie	Netz, Akku, Batterie	Netz, Batterie
Integriertes Schachbrett	ja	ja	nein
Austauschbare Moduln	nein	nein	ja
Material (überwiegend)	Plastik, Aluminium	Plastik, Aluminium	Plastik
Technische Ausstattung			
Anzahl der Programmstufen	2	8	16
Display	LCD-Anzeige	LED-Lampen	LCD-Anzeige
Zufallsgenerator	fest	fest	fest
Eingabe von Zügen	Tastatur	Sensoren	Tastatur
Gegnerische Denkzeit	wird nicht genutzt	wird nicht genutzt	wird genutzt
Suchvorgang	nicht beobachtbar	nicht beobachtbar	beobachtbar
Schachuhr	nicht integriert	nicht integriert	nicht integriert
Zusatzgeräte	nein	nein	Sensor-Schachbrett
Schachtechnische Ausstattung			
Eröffnungsbibliothek	nein	gering	vorhanden
Seitenwechsel	ja	ja	ja
Zugvorschläge	nein	nein	ja
Rücknahme von Zügen	nein	ein Zug	ja
Preiskategorie	1	1	3

Preiskategorien: 1: bis 200,– DM; 2: 200,– bis 400,– DM; 3: 400,– bis 700,– DM; 4: 700,– bis 1000,– DM;

verbesserten Programm bei der vom 28.–31. Mai 1981 in Paris ausgetragenen Weltmeisterschaft für Schachprogramme auf Kleincomputern. Mit sechs aus sieben möglichen Punkten schlug der Prototyp „Mephisto X“ alle anwesenden Konkurrenten, darunter auch die Programme Sargon MGS, SciSys MK V und Challenger Sensory Voice. Nach diesem Erfolg darf man gespannt sein, welche Spielstärke Mephisto II aufweisen wird, dessen Markteinführung Anfang 1982 erfolgen soll.

Auf der diesjährigen 32. Internationalen Spielwarenmesse Nürnberg wurde eine Fülle von neuen Schachcomputern vorgestellt, von denen einige bereits im Handel erhältlich sind.

Preisgünstigstes Modell ist der von SciSys (Hongkong) produzierte Schachcomputer **Junior-Schach**, der seit August über den Versandhandel zu beziehen ist. Das in einem zweckmäßigen Kunststoffgehäuse untergebrachte Gerät besitzt ein integriertes Steckschachbrett, spielt auf zwei Programmstufen und kann sowohl am Stromnetz als auch mit Batterie betrieben werden. Die Anzeige der vom Computer ermittelten Züge erfolgt per LCD.

Gleichfalls aus Hongkong stammt der von der Firma Novag entwickelte **Micro Chess**, der gegenwärtig der preiswerteste Schachcomputer mit Sensorbedienung ist. Im Unterschied zu den meisten Konkurrenzfabrikaten besitzt das Gerät anstelle der üblichen Tastatur ein spezielles Steckschachbrett, das den vom Menschen ausgeführten Zug erkennt. Die Anzeige der Koordinaten dieses Zuges und des vom Computer ermittelten Gegenzuges erfolgt durch 16 LED-Lämpchen, die vertikal und horizontal entlang des Schachbretts angebracht sind.

Novag Micro Chess besitzt acht Programmstufen und kann jede Partie bis zu einer Woche speichern. Die Batterien reichen aus für einen ca. 12–15stündigen Betrieb und können während eines Spiels gewechselt werden, ohne daß die laufende Partie gelöscht wird.

Beim ebenfalls von der Firma Novag entwickelten Schachcomputer **Savant** erfolgt die Eingabe der Züge direkt auf einem circa zehn mal elf Zentimeter großen integrierten LCD-Schachbrett, indem zuerst das gewünschte Figurensymbol auf dem LCD-Brett und dann das Feld, auf das die Figur ziehen soll, gedrückt wird. Das ab Oktober 1981 erhältliche Gerät ist mit einem austauschbaren 24K-Programm ausgestattet, das bis auf 48K erweitert werden kann.

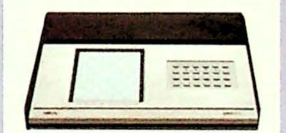
Der Novag Savant verfügt über neun Spielstufen, kann bis zu neun Halbzüge vorausdenken und enthält 15 klassische Schachpartien. Das Gerät unterbreitet Zugvorschläge, löst schwierige Schachprobleme und erlaubt die Rücknahme sämtlicher Züge einer Partie. Eine unterbrochene Partie kann dank eines eingebauten CMOS-Speichers etwa drei Monate gespeichert werden. Als Zusatzgeräte können an den Novag Savant ein Drucker und eine Quarz-Schachuhr angeschlossen werden.

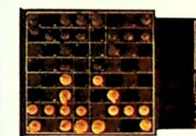
Star unter den Schachcomputern dürfte wohl immer noch der seit Frühjahr 1980 angebotene **Sargon ARB** sein, der allerdings aufgrund seines relativ hohen Preises nur für eine exklusive Minderheit erschwinglich ist.

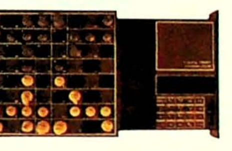
Der in einem Schachbrettgehäuse aus gediegenem Holz untergebrachte Computer ist mit dem austauschbaren Schachmodul Sargon 2,5 ausgestattet und besitzt sieben Programmstufen. Der errechnete Gegenzug wird von Leuchtdioden angezeigt, die in die Spielfelder eingelassen sind. Eine zeigt das Feld an, von dem die darauf befindliche Schachfigur zu entfernen ist und die zweite Leuchtdiode markiert das Feld, auf das die Schachfigur zu stellen ist.

Aufgrund der überragenden Spielstärke und des äußerst hohen Bedienungskomforts kann der Sargon ARB mit Recht als der „Rolls Royce“ unter den Heim-Schachcomputern bezeichnet werden.











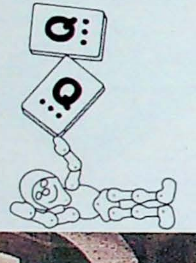
Chess Challenger Sensory Voice	Novag Savant	Multispielcomputer MGS III	ARB
285 x 330 x 30	350 x 245 x 35	230 x 225 x 50	530 x 530 x 80
ca. 1,6 kg	ca. 1,2 kg	ca. 1,2 kg	ca. 5 kg
Netz	Netz	Netz, Akku	Netz
ja	ja	ja	ja
nein	ja	ja	ja
Holz, Plastik	Plastik, Aluminium	Plastik	Holz
10	9	7	7
LED-Anzeige	LCD-Brett	LED-Anzeige	LED-Lampen
abschaltbar	abschaltbar	abschaltbar	abschaltbar
Sensoren	Sensoren	Tastatur	Sensoren
wird nicht genutzt	wird nicht genutzt	wird genutzt	wird genutzt
beobachtbar	nicht beobachtbar	beobachtbar	nicht beobachtbar
integriert	nicht integriert	integriert	nicht integriert
Drucker	Drucker, Schachuhr	nein	nein
vorhanden	vorhanden	vorhanden	vorhanden
ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja
4	4	5	6

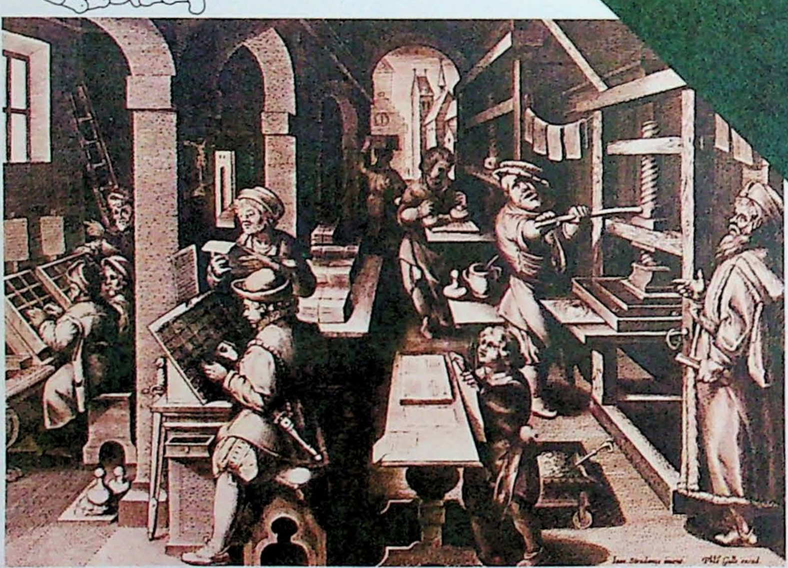
1000,– bis 2000,– DM; 6: über 2000,– DM

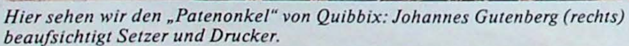
Wer hat den

Quibbix – ein kreatives Wortspiel – vorgestellt von seinem Erfinder Gilbert Obermair









Hier sehen wir den „Patenonkel" von Quibbix: Johannes Gutenberg (rechts) beaufsichtigt Setzer und Drucker.

höchsten Q.Q.?

Schriftsetzer und Buchdrucker des Mittelalters waren die ersten, die bewegliche Buchstabenelemente zu immer wieder neuen Wörtern zusammenfügten. Johannes Gutenberg (der würdige Herr rechts im Bild) setzte zwischen 1452 und 1455 die Worte der Heiligen Schrift aus Metalltypen zusammen und druckte rund 180 Exemplare seiner berühmten 42zeiligen lateinischen Bibel. Leider ist nicht überliefert, ob er auch schon versucht hatte, aus zufällig gezogenen Buchstaben sinnvolle Wörter zu bilden. Damit wäre er der erste *Quibbix*-Spieler der Weltgeschichte gewesen, und wir sind sicher, er hätte einen besonders hohen Q. Q. gehabt!

Fast geschafft: sinnvolle Wörter sind gebildet. Nur der Teilnehmer oben links hat sich noch nicht entschließen können, das J umzudrehen und als Quibbix zu verwenden. Ein Quibbix – ein weißer Stein also – kann einen beliebigen fehlenden Buchstaben ersetzen, in diesem Fall ein R.

Im Anfang war bekanntlich das Wort, und der das sagte, der hieß auch Johannes. An beide mußte ich denken, als ich *Quibbix* entwickelte. Das faszinierendste Spielelement ist nun mal unsere Sprache. Und dazu gehört nicht nur das geschriebene Wort, sondern auch der Gedanke, der uns zufliegt, wenn wir uns mit Buchstaben, Silben, Wörtern und ihrem Sinn, Doppelsinn oder Unsinn beschäftigen.

So kam ich drauf, ein dynamisches Wortspiel zu entwikkeln, das kein starres Kreuzwortspiel ist. Eines für eine bis sechs Personen ab acht Jahren, bei dem es auf kluges Kombinieren und fröhliches Kommunizieren ankommt. Eines, bei dem alle gleichzeitig spielen, und keiner warten muß, bis er drankommt. Vor allem aber eines, das schnell erklärt ist. Etwa so: 120 Buchstabensteine werden verdeckt gemischt. Dann nimmt jeder 10+5+5 Steine auf und versucht jedesmal, daraus sinnvolle bzw. gültige Wörter zu bilden. Jeder Spieler darf je Aufnahme einen Stein oder zwei Steine als *Quibbix* verwenden. Ein *Quibbix* ist ein umgedrehter Stein (Rückseite nach oben), der dann wie ein Joker einen beliebigen fehlenden Buchstaben ersetzt.

Die Beispiele auf dem Foto zeigen, was die Spieler aus 10 Steinen gemacht haben.

Wer mit dem Wörterbilden fertig ist, schaut sich die Wörter seiner Spielpartner an und kann dann gegebenenfalls seine Einwände machen („Was soll denn das bedeuten?"). Nun zeigt sich, was ein echter *Quibbix*-Spieler ist. Jetzt darf gealbert werden, jetzt muß kommuniziert werden. Denn diese Entscheidungen sollen nicht auf Biegen oder Brechen erzwungen, sondern vielmehr mit Toleranz, Feinfühligkeit und Humor ertastet werden. Jetzt gilt es, Rücksicht auf ungeübtere Spieler zu nehmen, eige-



Apparat 05 an App

Das Familien-Telefon, das Sie jetzt bei der Post bekommen können, eignet sich nicht nur zum abendlichen Gutenachtsagen. Es ist den ganzen Tag über eine nützliche Einrichtung. Nehmen wir mal als Beispiel einen Sonntagnachmittag bei Schuberts:

Frau Schubert steht in der Küche und backt drei Kuchen auf einmal (natürlich hilft ihr mal wieder keiner). Denn für vier Uhr hat sich die liebe Verwandtschaft mitsamt Kind und Kegel eingeladen. Herr Schubert seinerseits hat sich oben ins Arbeitszimmer zurückgezogen und hält dort ein kleines Arbeitsschläfchen. Seine Frau möchte aber, daß e sofort herunterkommt und wenigstens den Tisc deckt. Und jetzt kommt der Trick mit dem Familien Telefon: Frau Schubert muß nicht extra die Trepp rauf, sondern beendet das Schläfchen kurz un schmerzlos per Telefon.



arat 03: Gute Nacht.

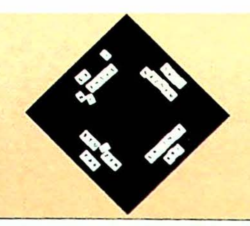
Währenddessen muß Tochter Annette das Telefongespräch mit ihrer allerbesten Freundin keineswegs unterbrechen; von ihrem Zimmer aus teilt sie ganz ungestört alles mit, was nun mal nichts für Elternohren ist.

Sohn Max muß sich beim Fahrradreparieren im Keller zwar furchtbar ärgern, weil ihm sein Bruder Moritz schon wieder ein Ventil geklaut hat. Aber die Treppe rauf muß er deswegen auch nicht; er beschimpft den Moritz einfach telefonisch.

Als die lieben Verwandten dann abgelegt und nach dem Cognac gefragt haben, ruft Herr Schubert die Kinder per Rundruf zu Tisch, und der Familienklatsch kann beginnen.

Hätten Sie auch gern so ein angenehmes Familienleben mit mehreren Sprechstellen und anderen praktischen Eigenschaften?

Dann rufen Sie uns mal an. **Ihre Post.**



ne Wörter umzubauen, wenn sich herausstellen sollte, daß sie nicht jeder in der Runde akzeptiert. An dieser Stelle liegt dann naturgemäß auch ein Ansatzpunkt für alle jene, die an psychologischen und gruppendynamischen Prozessen interessiert sind.

Nach dem Kombinieren und Diskutieren, wenn sich alle einig sind, daß nur noch gültige Wörter auf dem Tisch liegen (was durch die Lexikon-, Zeitschriften-, Abkürzungs-, Beugungs-, Diskussions- und Ausnahme-Regel zu klären ist), werden die Punkte gezählt. Jeder bewertet sein Wort mit den meisten Punkten doppelt und seine anderen Wörter einfach. Ein QUIBBIX (ein umgedrehter Stein) und einzelne Reststeine zählen nichts. Gewonnen hat schließlich, wer nach mehreren Spielrunden am meisten Gesamtpunkte erzielen konnte.

Quibbix-Profi, das raffinierte Handikap-Spiel, wird generell wie *Quibbix-Standard* gespielt. Die verschmitzte Ausnahme-Regel, mit der beim Standard-Spiel ein Schlaukopf auch Schreibfehler erklären kann (z.B. Leperknoedel = hart gekochter Leberknödel), gilt dann allerdings nicht. Außerdem schließt sich an die Standard-Wertung zusätzlich die Profi-Wertung an. Womit wir endlich beim Q. Q. sind.

Die Punktewertung ist nämlich nach einem Handikap-System aufgebaut, wie es auch die Golfer kennen. Dadurch hat auch ein schwächerer Spieler dieselben Chancen, das Spiel zu gewinnen, wie ein starker Spieler. Jeder muß dazu immer genau wissen, wie hoch sein *Quibbix-Quotient* ist („Wie hoch ist Ihr Q. Q.?"). Das ist das durchschnittliche Spielergebnis über eine längere Zeit hinweg. Vor dem Spiel trägt jeder seinen Q. Q. in sein Wertungsblatt ein. Nach dem Spiel errechnet jeder seinen *Spiel-Quotienten,* der die durchschnittlich je Spielrunde erzielten Punkte angibt, und zieht davon seinen Q. Q. ab. Das ergibt die Quotienten-Differenz. Gewonnen hat dann nicht der

A E J M R R S S T U

A E E D V   H K N T W

Beispiel für die 10+5+5 Steine, wie sie hintereinander bei der ersten, zweiten und dritten Aufnahme gezogen wurden.

J A M _ E R T   U R S

Das Ergebnis mit den zehn Steinen der ersten Aufnahme: Im ersten Wort wurde ein Quibbix verwendet, und zwar ersetzt ein umgedrehtes S den Buchstaben M. Bei der Wertung zählt das Wort mit den meisten Punkten doppelt. Die neun von „jam(m)ert" ergeben also 18 Punkte. „Urs" zählt einfach (drei Punkte). Das ergibt zusammen 21 Punkte.

V E R M A U E R T E

J A S S   D

Das Ergebnis mit den zusätzlichen fünf Steinen der zweiten Aufnahme: Es wurde kein Quibbix verwendet. Ein D bleibt übrig und zählt nicht mit. Die zwölf Punkte von „vermauerte" zählen doppelt (24 Punkte), „Jass" zählt einfach (sechs Punkte). Das sind zusammen 30 Punkte.

S _ H A U E R W E T T E R S

J A   M _ N D

Das Ergebnis der dritten Aufnahme, nachdem nochmal fünf Steine dazu gekommen sind: Es wurden zwei Quibbix verwendet, und zwar ersetzen ein K und ein V ein C und ein U. Bei der Wertung zählen die 15 Punkte von „S(c)hauerwetters" doppelt (also 30), „ja" (vier Punkte) und „M(u)nd" (vier Punkte) zählen einfach — macht zusammen 38 Punkte. Insgesamt hat der Spieler in dieser Runde 21+30+38 = 89 Punkte erzielt.

Spieler mit den meisten Gesamtpunkten oder mit dem höchsten Spiel-Quotienten, sondern der mit der größten Quotienten-Differenz.

Quibbix-Solo, das Solitär-Spiel, dient vorwiegend der Entspannung. Wer jedoch *Quibbix-Solo* nach den strengeren Regeln von *Quibbix-Profi spielt,* kann damit allein im stillen Kämmerlein seinen Q. Q. bestimmen.

Buchstabenspiele sind so alt wie die Buchstabenschrift selbst, und die geht auf die alten Phönizier (12. Jahrhundert vor Christus) zurück. Schon im Altertum beschäftigte man sich mit Anagrammen. Das sind Umstellrätsel, bei denen man die Buchstaben eines Wortes oder Satzes immer wieder anders anordnet, bis sie wieder eine sinnvolle Bedeutung ergeben. Für die Kabbalisten im 13. Jh. nach Christus war das ein mystischer Vorgang. Im 18. Jh. entstand daraus eine literarische Kunstform.

Eine zweite Dimension kam erst in unserem Jahrhundert dazu: 1913 erfand Victor Orville, als er wegen eines Automobilunfalls im Gefängnis von Kapstadt saß, das Kreuzworträtsel. 1928 entwickelte der arbeitslose New Yorker Architekt Alfred Butts daraus ein Kreuzwortspiel mit Buchstabensteinen, das er „it" („es") nannte. Erst 1952, als es den Namen *Srabble* erhielt, wurde es zum Welthit.

Quibbix setzt jedoch bewußt die Tradition der Anagramme fort, denn das Spielziel ist nicht das Anlegen an starre Buchstabenanordnungen, sondern das dynamische Umbauen von Wörtern. Letztlich hat der den höchsten Q. Q., der in der Lage ist, frisch und frei zu assoziieren, spontan zu reagieren und geschickt und humorvoll zu argumentieren. So kann man den Namen *Quibbix* als Verbindung von drei Wörtern verstehen: *Quibble* (das Wortspiel, der Sprachwitz), *Quick* (schnell) und *Mix* (mischen, kombinieren).

Wenn ich *Quibbix* spiele, dann erinnert es mich immer an ein benutzerfreundlich organisiertes Computersystem. Es steckt eine ganze Menge Software dahinter, aber das braucht derjenige nicht zu wissen, der auf den Knopf drückt, weil er problemlos kommunizieren will. Er soll sich schlichtweg darüber freuen, daß das Ding läuft. Zu dieser Software gehört zum Beispiel der nach modernen Verfahren der Statistischen Linguistik exakt berechnete und sorgfältig korrigierte „Buchstabenschatz", mit dem man nicht nur den Wortschatz eines durchschnittlich Gebildeten, der rund 50 000 Wörter beträgt, kombinieren kann, sondern den gesamten Wortschatz, der von Experten auf rund 300000 Wörter geschätzt wird.

Zur Software gehört auch das einfache, aber effektive Zählsystem, das man leicht und ohne Taschenrechner bewältigen kann.

Zur Software gehört schließlich der unscheinbare „Dreh" mit dem *Quibbix,* wodurch jeder jederzeit Buchstaben, die er hat und nicht braucht, gegen solche „umtauschen" kann, die er braucht aber nicht hat. Und zwar in einem Ausmaß, das die ursprüngliche Zufallsverteilung nicht wesentlich aufhebt, aber glättet, und den Spielfluß wesentlich belebt.

Im übrigen ist *Quibbix* ein Spiel, bei dem es nicht in erster Linie darauf ankommt, wer gewinnt. So wie es bei einem guten Gespräch auch nicht darauf ankommt, wer die meisten Wörter gesagt hat. Hauptsache, man hat sich unterhalten, man hat Gedanken ausgetauscht, aber dabei entspannt.

Wir wollen uns Mühe geben mit Ihnen.



„Die Bank schreibt, der Kredit wär' bewilligt."

Ob wir eine schnelle Bank sind, können Sie bei Kreditgesprächen mit uns ziemlich leicht herausfinden, vor allem auch, wenn es sich um ein größeres Projekt handelt. Unsere Niederlassungen haben die erforderliche Bewegungsfreiheit, und die Wege durch unsere Organisation sind recht geradlinig und kurz.

Wir finden, bei Krediten sind nicht nur vernünftige Konditionen, sondern auch rasche Entscheidungen wichtig. *Fordern Sie uns.*

BfG: Die Bank für Gemeinwirtschaft.

Spiele zu benoten ist schwer, vielleicht unmöglich, vielleicht auch unsinnig. Wir versuchen es dennoch...

Jeder Mitarbeiter des Besprechungsteams hat jedes der rezensierten Spiele getestet und mit **Punkten** bewertet. Unsere Tabelle faßt sämtliche Einzelnoten der Juroren zu Gesamtnoten zusammen: 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Verpackung: Dabei geht es vor allem um die Funktionalität: Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Wie verhält sich die Schachtelgröße zum Inhalt? In etwas geringerem Maße beeinflussen Haltbarkeit und schließlich graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hier fällt hauptsächlich der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich? Wichtig sind dabei aber auch ihre Vollständigkeit, Richtigkeit und Sprache...

Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

Spielidee: Hier bildet der Spielreiz die Grundlage der Note, die daneben aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

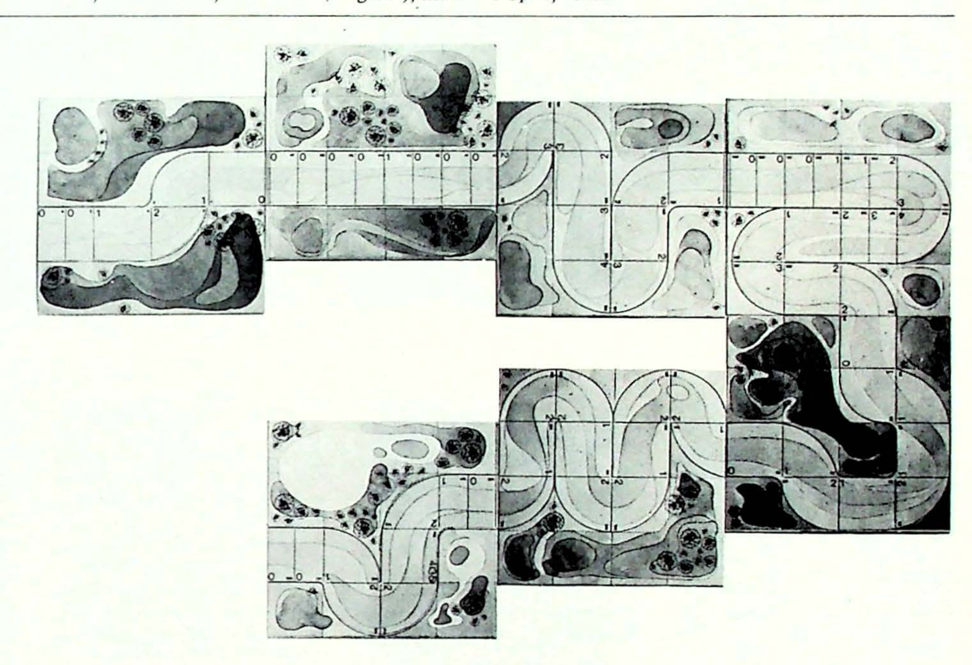
Gesamturteil (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben Wertungen zusammenzufassen: Lohnt es sich, das Spiel zu spielen („Spielidee"), kann man es mit den vorhandenen Regeln mühelos spielen („Spielregeln"), macht es Spaß, es mit diesem Material zu spielen („Spielmaterial" und „Verpackung") – kurz: soll man es sich näher ansehen und vielleicht gar kaufen?

Sechsen werden selten sein – da müßte schon alles rundherum stimmen, was bei all den Kriterien recht viel voraussetzt; ungenügende Benotungen werden aber auch nicht häufig vorkommen: für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht.

Rally

Autosport für die ganze Familie

Erfinder: Marco Donadoni
Verlag: it International Team
Preis: ca. 55,– DM
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: von 12 Jahren an
Spieldauer: 20 Minuten bis 10 Stunden



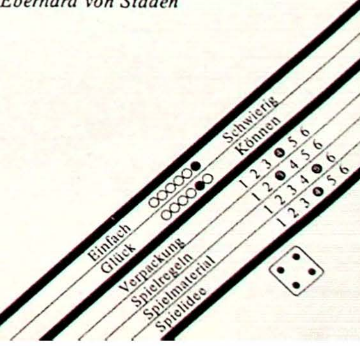
Rallye-Spiele sind nicht neu. Aber bisher war das Angebot eher simpel. Mehr auf Spaß für die Familie zugeschnitten, nichts für Fans. *Rally* versucht, diese Lücke zu füllen. Die mit viel Motorsportatmosphäre aufgemachte Schachtel enthält: elf Straßenkarten, die beliebig aneinandergelegt werden können. Sie sind auf Vorder- und Rückseite bedruckt und lassen den Bau zahlloser unterschiedlicher Rallyestrecken zu. Für bis zu sechs Fahrer sind „Heiße Öfen" vorhanden – aus Metall und in liebevoller Detaillierung. Zu jedem Wagen gehört eine Karte, auf der sich eingelegter Gang, Art der Bereifung und Konstruktionstyp des Fahrzeugs markieren lassen.

Da bei einer Rallye nicht Rad an Rad, sondern gegen die Uhr gekämpft wird, gehen auch hier die Fahrer nacheinander über die Startlinie: In der 1. Runde zieht Wagen 1, in der 2. Runde Wagen 1 und 2, in der 3. Runde Wagen 1, 2 und 3 usw., bis alle Fahrzeuge auf der Strecke sind.

In jeder Runde schätzen die Fahrer die Schwierigkeiten des vor ihnen liegenden Streckenteils ab, schalten herauf oder herunter, berücksichtigen die Einflüsse des herrschenden Wetters und erwürfeln, was sie mit dem eingegangenen Risiko angerichtet haben. Das reicht vom Totalschaden bis zum relativ harmlosen Dreher. Ungefähr drei Durchgänge ergeben eine Rallye, zehn Rallyes gehören zur Markenweltmeisterschaft. Ein volles Programm, das auf mehrere Spielabende verteilt werden sollte.

Zweifellos ist *Rally* ein Spiel für Enthusiasten. Vom Regenreifen bis zur Bachdurchquerung ist alles vorhanden, was eine Rallye ausmacht. Ein rundherum empfehlenswertes Spiel also? Nicht ganz: In der zu großen Schachtel wirbelt das Material fröhlich durcheinander, einige Wagen sind farblich schlecht zu unterscheiden und wegen der viersprachigen Beschriftung ist man dauernd auf der Suche nach dem deutschen Text. Vor allem aber sind die Spielregeln ziemlich überarbeitungsbedürftig. Nicht daß sie unklar, lückenhaft oder gar falsch wären – nur das Lesen ist eine Qual. Auch bei importierten Spielen sollte es doch möglich sein, die Regeln halbwegs verständlich abzufassen.

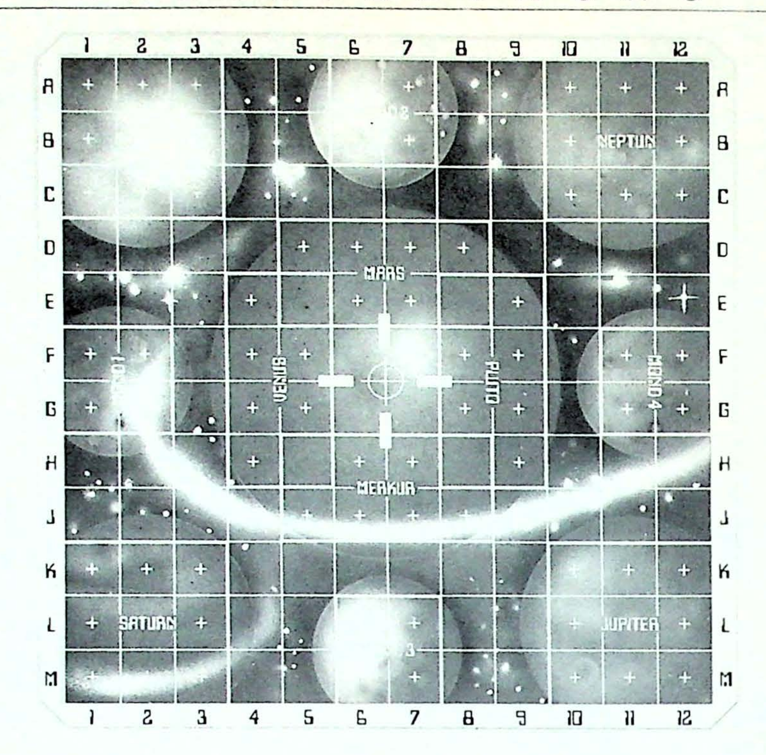
Eberhard von Staden

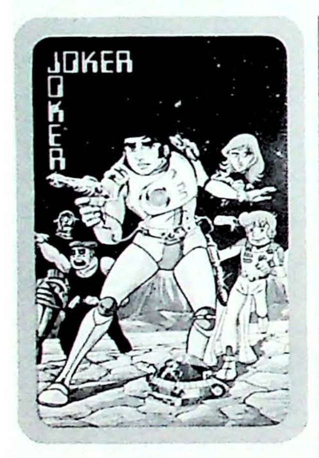


Captain Future

Für Weltraum-Abenteurer

Erfinder: Wolfgang Kramer
Verlag: ASS Altenburger-Stralsunder Spielkartenfabrik
Preis: ca 27,90 DM
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 60 Minuten u. mehr





OVERKILL

GRAG wird eingesetzt

Der Spieler darf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan mit einem eigenen Raumschiff besetzen. Ein fremdes Raumschiff auf diesem Platz wird an den betroffenen Spieler zurückgegeben; dieser kann es wieder einsetzen.

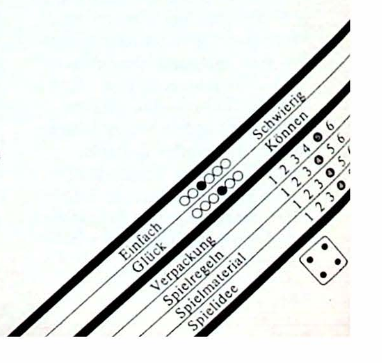
Karten wie diese spielen beim Weltraumkampf eine wichtige Rolle. Ihre Gestaltung allerdings ist wenig glücklich.

Captain Future ist nichts für Leute, die auf fernen Planeten unbelästigt Kleingärten anlegen wollen. Gegnerische Raumschiffe müssen erobert werden. Aggressive Spielweise ist gefordert. Besonders bei vier Spielern kann es hoch hergehen. Revanchegedanken drohen zielstrebige Siegstrategien zu überschatten. Koalitionen, besonders wenn sie wechseln, haben leicht Folgen über das Spielende hinaus.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Spielsteine („Raumschiffe") auf dem Spielplan behaupten kann. Für das Beherrschen gewisser Areale („Planeten") gibt es Zusatzpunkte. Da jeder der zwei bis vier Spieler mit gleichviel Raumschiffen startet, geht es also darum, möglichst viele gegnerische Flugkörper zu schlagen.

Ein Brettspiel? Nicht ganz: Die zulässigen Landungsfelder werden aus Spielkarten ermittelt, die die „Raumfahrer" im Verlauf des Spiels aufnehmen und zum geeigneten Zeitpunkt ausspielen. Wer gewinnen will, muß dabei umsichtig vorgehen – auch bei der Auswahl der Raumschiffe, die er schlägt. Verzettelt man sich, fehlen bei der Endabrechnung die oft entscheidenden Zusatzpunkte. Das hört sich alles sehr spannend und kurzweilig an, aber es gibt auch Negatives zu vermerken. Einmal dauert das Spiel zu lange, zumal die Anlaufphase viel Zeit in Anspruch nimmt. Zum anderen erlaubt die Punktwertung keinen schnellen Überblick des Zwischenstandes; Tüftler werden zu langwierigem Abzählen und zu „wenn – dann"-Rechnungen verführt. Gerade bei interaktiven Spielen verstimmen solche Hemmnisse des Ablaufs – es geht eben nicht geschwind genug. Daß ein leichter Stoß die wenig standfesten Raumschiffe durcheinanderwirbeln und so eine fortgeschrittene Spielsituation zerstören kann, sei als Unzulänglichkeit nur am Rande erwähnt.

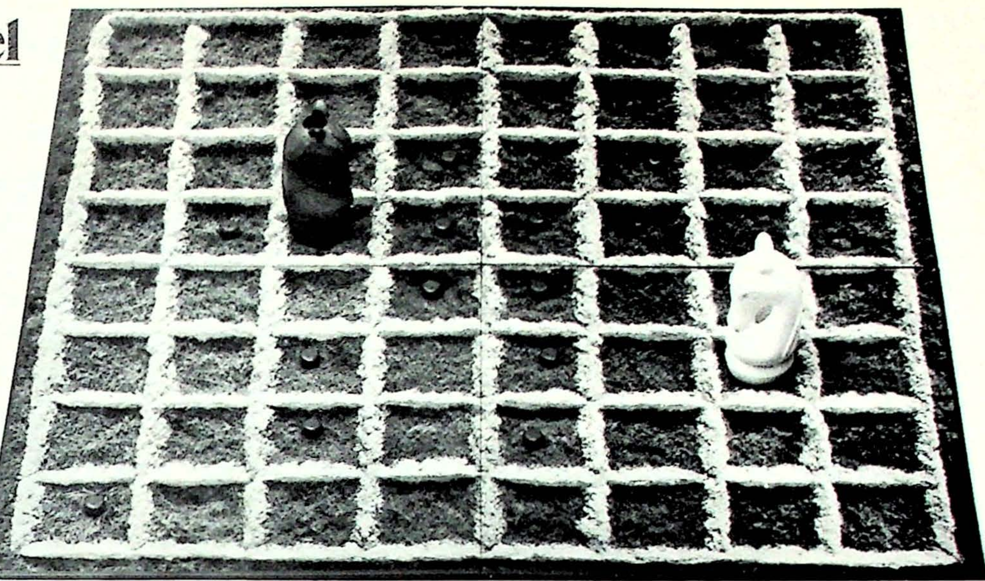
Edgar Forschbach



Pferdeäppel

Für kluge Taktiker

Erfinder: Alex Randolph
Verlag: Bütehorn Spiele, Buchholz Verlag
Preis: ca. 28,– DM
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: ca. fünf Minuten



Dieses amüsante Taktikspiel für zwei Personen ist für den Spielekenner nichts Brandneues. Schon 1969 wurde es in einer einfacheren Version in Sid Sacksons Buch „A Gamut of Games" unter dem Titel *Knight Chase* veröffentlicht.

Die Grundidee für *Pferdeäppel* ist originell (und wurde beispielsweise in dem auf diesen Seiten beschriebenen Spiel *Archimedes* offenbar „nachempfunden"): Zu Beginn stehen zwei Springer auf diagonal gegenüberliegenden Eckfeldern eines Schachbretts. Braun versucht, Weiß zu schlagen bzw. bewegungsunfähig zu machen. Weiß versucht, sich nicht in die Enge treiben zu lassen. Beide springen abwechselnd wie das Rössel im Schach und lassen jeweils auf dem Feld, wo sie gestanden haben, einen Pferdeapfel zurück (er wird vor dem Sprung durch eine Öffnung auf das Feld fallengelassen). Dort darf dann im weiteren Verlauf keiner mehr hinspringen. Jeder darf zusätzlich bei jedem Sprung einen weiteren Apfel auf ein weiteres freies Feld legen, um den Gegner zu behindern, muß aber nicht. Dieser zusätzliche Apfel darf dann allerdings nicht die letzte Zugmöglichkeit von Weiß sperren. Erst kommen 28 braune, dann 12 goldene Äpfel ins Spiel; danach richtet sich die Punktewertung. Braun gewinnt, wenn er Weiß schlagen kann, bevor die braunen Äpfel verbraucht sind. Weiß gewinnt, sobald goldene Äpfel ins Spiel gebracht wurden. Die größten Gewinnchancen über mehrere Spiele hinweg, wobei die Rollen von Jäger und Gejagtem ständig wechseln, hat derjenige, der am besten mit der Theorie des Rösselsprungs vertraut ist, wie sie der berühmte Mathematiker Leonhard Euler 1759 aufstellte.

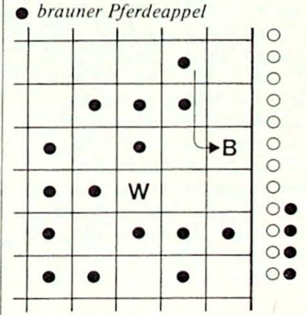
Die Ausstattung ist gut, vor allem durch die handlichen, einheitlichen Bütehorn-Schachteln und die pfiffigen Spielfiguren, die Alex Randolph und sein venezianischer Dreher entworfen haben.

Der schwache Punkt ist leider (wie auch bei anderen Bütehorn-Produkten) die Spielregel. Das tut zwar der Qualität des Spiels keinen wesentlichen Abbruch, aber der Buchholz-Verlag könnte sich weiter profilieren, wenn er einen guten „Regelschmied" hätte.

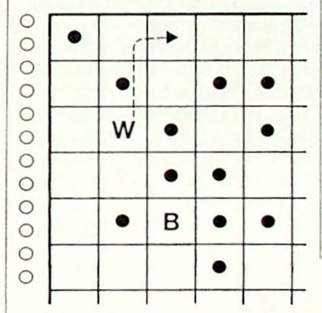
Mein Tip: Das Spiel ist vor allem aufgrund der originellen Spielfiguren empfehlenswert (sonst könnte man es auch mit Schachbrett, Schachfiguren und z. B. Erbsen spielen). Als Ergänzung könnte Sid Sacksons Buch dienen, das in diesen Tagen erstmals in deutscher Sprache erscheint („Spiele, anders als andere", siehe Seite 53 in diesem Heft.

Gilbert Obermair

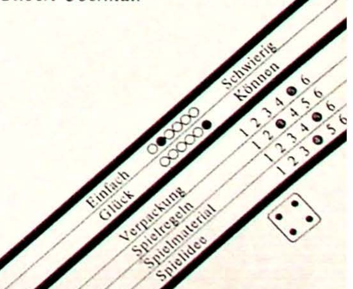
○ *goldener Pferdeappel*
● *brauner Pferdeappel*



Weiß ist geschlagen! Noch vier braune Pferdeäppel sind im Spiel und Weiß kann nicht mehr ziehen, da Braun auf das letzte, für Weiß zugängliche Feld gesprungen ist.



Weiß gewinnt! Alle braunen Pferdeäppel sind im Spiel. Weiß muß den ersten goldenen Appel setzen und hat noch einen Fluchtweg offen.



Sleuth

Für Kriminalisten

Erfinder: Sid Sackson
Verlag: Schmidt Spiel und Freizeit
Preis: 15,– DM
Anzahl der Spieler: 3 bis 7
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 90 Minuten



Zwischen den mathematischen Denksportaufgaben auf der einen und den reinen Rätselspielen auf der anderen Seite ist die Familie der Deduktionsspiele angesiedelt. Einfache Spiele, wie etwa Schiffchenversenken, gehören ebensogut zu ihr wie das hochentwickelte berühmte *Mastermind* und spannende Kriminalrätsel, zum Beispiel das hier zu besprechende vom amerikanischen Spielerfinder Sid Sackson geschaffene *Sleuth,* das wiederum mit dem bekannten *Cluedo* verwandt ist.

Sleuth ist die englische Bezeichnung für Spürhund oder Detektiv. Der Name des Spiels gibt also bereits an, daß die





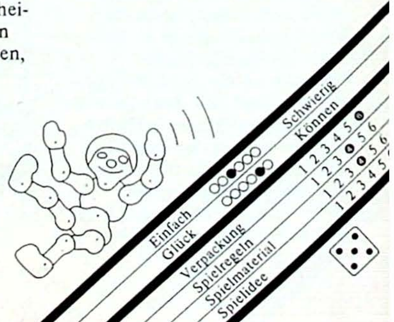
Edelsteinkarten *Fragekarten*

Spieler – am besten zwischen fünf und sieben – auf den Spuren von Sherlock Holmes einen Kriminalfall zu lösen haben: Aus einer kostbaren Kollektion von Diamanten, Opalen und Perlen, repräsentiert durch 36 Edelsteinkarten, ist ein Edelstein gestohlen worden. Ist es ein roter Opal? Sind es etwa zwei grüne Perlen? Oder gar drei blaue Diamanten? Anhand von 54 Fragekarten stellen die Spieler reihum einem beliebigen Mitspieler Fragen (Wieviel violette Opale hast Du?) und gelangen so schrittweise zu jenen Informationen, die sie in die Lage versetzen, den Verlust aus der Schmuckkollektion genau zu identifizieren.

Bei den schwierigen Ermittlungen darf das Notizbuch natürlich nicht fehlen. Auf dem im Spielmaterial enthaltenen *Sleuth*-Formular werden alle Informationen, die über den Tisch hinweg ausgetauscht werden, eingetragen. Die laufende Verarbeitung der erhaltenen Informationen ist spielentscheidend; zu diesem Zweck kann die Entwicklung eines eigenen, auf die persönlichen Bedürfnisse abgestimmten *Sleuth*-Formulars nur von Vorteil sein (einen Vorschlag finden sie auf Seite 32 dieses Heftes).

Bereits in seiner Grundversion bietet *Sleuth,* das schon einmal auf dem Markt war (von 3 M), einen sehr großen Spielspaß. Anspruchsvoller noch ist die in der Spielanleitung nur kurz erwähnte Super-*Sleuth*-Version, die sich vom Basisspiel dadurch unterscheidet, daß das ohnehin schon kleine Glücksmoment vollständig ausgeschaltet wird.

Synes Ernst



6½ Pfund haben schon manchen aus der Fassung gebracht.

An alle Jungeltern, die von dem bißchen Babygeschrei für einen guten Rat noch nicht taub sind.

Verantwortung wiegt hier doppelt schwer, denn jetzt und für die Zukunft muß die ganze Familie mit Sicherheit auf alles gefaßt sein.
Wer daran zu tragen hat, für den ist es Zeit, mit uns über eine private Lebensversicherung zu sprechen.

Wir setzen neue Maßstäbe.

Mit Leistungen, die diesen Anspruch halten. Zum Beispiel: Volksfürsorge Lebensversicherungen haben besonders niedrige Beiträge und hohe Überschußbeteiligung.
Und zählen deshalb zu den günstigsten auf dem Versicherungsmarkt.
Schon ab 40 DM monatlich bietet jetzt das neue Volksfürsorge-Start-Programm in einem Paket zusätzliche Sicherheit bei Berufsunfähigkeit, gleichzeitige Alters- und Hinterbliebenenversorgung sowie Unfallversicherungsschutz rund um die Uhr.
Aber die Volksfürsorge hat nicht nur günstige Lebensversicherungen:
Die Volksfürsorge Hausratversicherung ist mit 2,50 DM pro 1.000 DM Versicherungssumme äußerst preiswert.

Es gibt immer ein paar Gründe mehr, mit uns zu sprechen.

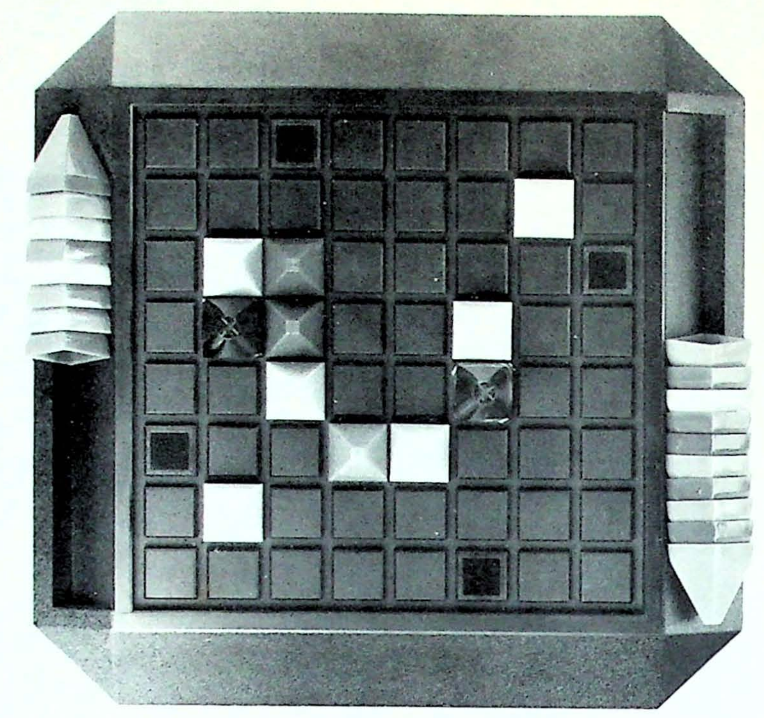
Weil wir stets Verbrauchernähe spürbar machen. Mit vernünftigen Preisen, umfassendem Versicherungsschutz, kundennahem Service und stets neuen Ideen.
Fragen Sie einen unserer 35.000 Mitarbeiter. Er hat für alles eine Lösung: Lebensversicherungen, Sachversicherungen und Rechtsschutzversicherungen, Bausparen.



Archimedes

Für kühle Planer

Erfinder: Ole Jensen
Verlag: Arxon
Preis: ca. 39,– DM
Anzahl der Spieler: 2 oder 4
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer:
30 Minuten bis eine Stunde

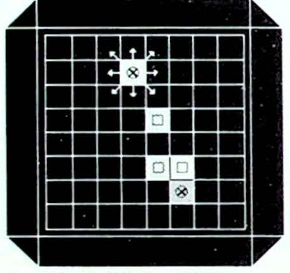


Topologische Spiele unterscheiden sich von anderen Denkspielen dadurch, daß bei ihnen das Spielbrett mit fortschreitendem Geschehen immer mehr zugebaut wird. Ein typisches Beispiel dafür ist *Archimedes.*

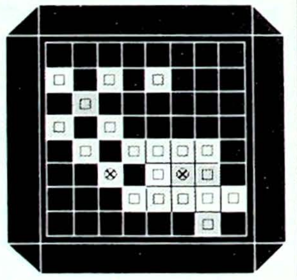
Gespielt wird auf einem in 8 x 8 Felder unterteilten Spielbrett. Die beiden Spieler setzen ihre Spielfigur, den König, auf ein dazu markiertes Startfeld auf ihrer Seite des Spielbretts. Der König zieht jeweils ein Feld weit orthogonal und diagonal, also wie der König im Schach.

Nach jedem Zug mit dem König darf noch ein Pyramide genannter Hindernisstein plaziert werden. Damit soll die Bewegungsfreiheit des gegnerischen Königs nach und nach so eingeschränkt werden, bis dieser schließlich überhaupt nicht mehr ziehen kann und damit die Partie verliert.

Es stehen insgesamt 40 Pyramiden in fünf Farben zur Verfügung. Sind sämtliche Pyramiden ins Spiel gebracht, so darf im weiteren Verlauf jeweils eine Pyramide versetzt werden.



Der König zieht in beliebiger Richtung ein Feld weit.



Der dunkle König ist geschlagen, da er keine Bewegungsfreiheit mehr hat.

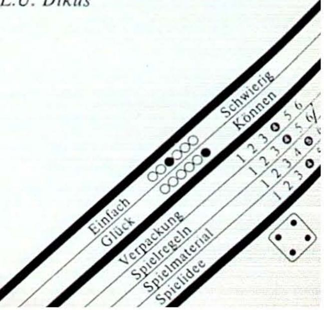
Die Farben spielen erst in einer etwas übertrieben als „professional" titulierten höheren Spielstufe eine Rolle. Hier eröffnet sich für einen umzingelten König eine Fluchtmöglichkeit, wenn in gerader Linie hinter einer unmittelbar neben ihm stehenden Pyramide eine weitere Pyramide in derselben Farbe steht. Der König darf dann ausnahmsweise auf das Feld der ihn eigentlich behindernden Pyramide ziehen und diese woandershin versetzt werden.

Beim Spiel zu viert können Mannschaften gebildet werden. Die Regel verbietet es, daß die Partner ihr Vorgehen untereinander absprechen. Dieses Verbot sollte man aber getrost unbeachtet lassen.

Seinen größten Unterhaltungswert und einen akzeptablen Tiefgang erreicht *Archimedes,* wenn zwei Spieler mit je zwei Königen gegeneinander antreten, eine in den Regeln nicht vorgesehene Variante. Jetzt ergeben sich einige interessante taktische Möglichkeiten. So kann man gezielt mit beiden Königen auf einen gegnerischen König Jagd machen und den anderen zunächst laufen lassen. Ist nämlich ein König zugunfähig, so entfällt ja auch die Befugnis, eine Pyramide zu setzen. Der Spieler, dessen beide Könige noch beweglich sind, kommt auf diese Weise zweimal hintereinander an die Reihe, eine äußerst gefährliche Situation für seinen Gegner. Der noch freie König muß sehen, seinen Partner möglichst schnell wieder zu befreien, indem er ihm eine Fluchtschneise aus gleichfarbigen Pyramiden präpariert.

Archimedes ist nicht sonderlich originell. Die Spielidee ist schon in dem auf diesen Seiten beschriebenen Spiel *Pferdeäppel* umgesetzt. Immerhin bringt *Archimedes* mit seiner Ausbruchregel durchaus eine anzuerkennende Bereicherung.

L.U. Dikus



Erfinder: K. Ludescher
Verlag: Otto Maier Verlag Ravensburg
Preis: ca. 39,50 DM
Anzahl der Spieler: 3–6
Alter: Erwachsene, Familie, ältere Jugendliche
Spieldauer: 3 Minuten pro Runde

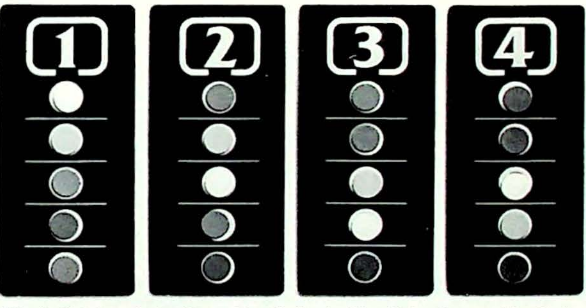


Sympathie

Für „Psychologen"

Sympathie ist ein Spiel für den Möchtegern-Menschenkenner, ein Spiel auch für den, der sonst unter mancherlei Vorwänden dahinmuffelt und von solch sinnlosem Zeitvertreib möglichst großen Abstand bewahrt: ein Spiel, bei dem man keine Regeln büffeln muß, das jeder sofort versteht und beherrscht, das kein kniffliges Grübeln über Strategien, Taktiken, beste Eröffnungen und Züge erfordert und in dem schließlich Gewinnen und Verlieren zwar möglich, aber eigentlich völlig nebensächlich sind.

Zu den Themenkreisen Wohnen, Freizeit, Situationen, Landschaft, Tier und Gesichter werden je 20 Farbphotos angeboten. In jeder Runde liegen fünf ausgeloste oder irgendwie ausgewählte Bilder aus einer dieser Serien auf, und einem der Spieler wird nun dazu eine Frage gestellt: etwa wo er (mit wem, wann, unter welchen besonderen Bedingungen usw.) gerne seinen Urlaub verbringen möchte oder welches Tier er (auf irgendeinem Science-Fiction-Planeten etwa) zum Lebensgefährten wählen würde – je präziser und überraschender die Fragestellung ist, desto attraktiver wird der Spielverlauf sein.



Für die Spieler mit der Karte 1 ist die Sache klar. Seine Sympathie gilt der jungen Dame, die er auf Platz 1 gesetzt hat.

Geheim und mit Hilfe von Farbpunkten sowie einer Magnettafel erstellt der Befragte nun eine Rangfolge der fünf ausgelegten Bildkarten – und dasselbe versuchen die Mitspieler auf ihren Sympathietafeln: sie bemühen sich dabei, zu erraten und zu erfühlen, wie sich das Opfer entscheiden wird.

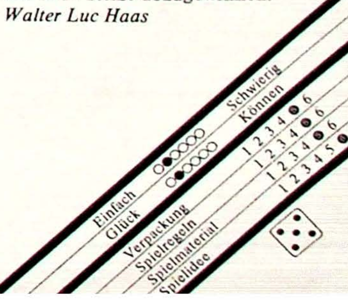
Diese Magnettafeln werden dann nebeneinander gelegt: jede Übereinstimmung mit dem Befragten bringt einen Punkt ein. Ein Jedermann-Spiel also, das sich nun doch nicht so ganz für jedermann eignet: es müßten wohl alle Beteiligten etwa gleich viel oder gleich wenig voneinander wissen, damit eine neutrale Ausgangslage geschaffen ist.

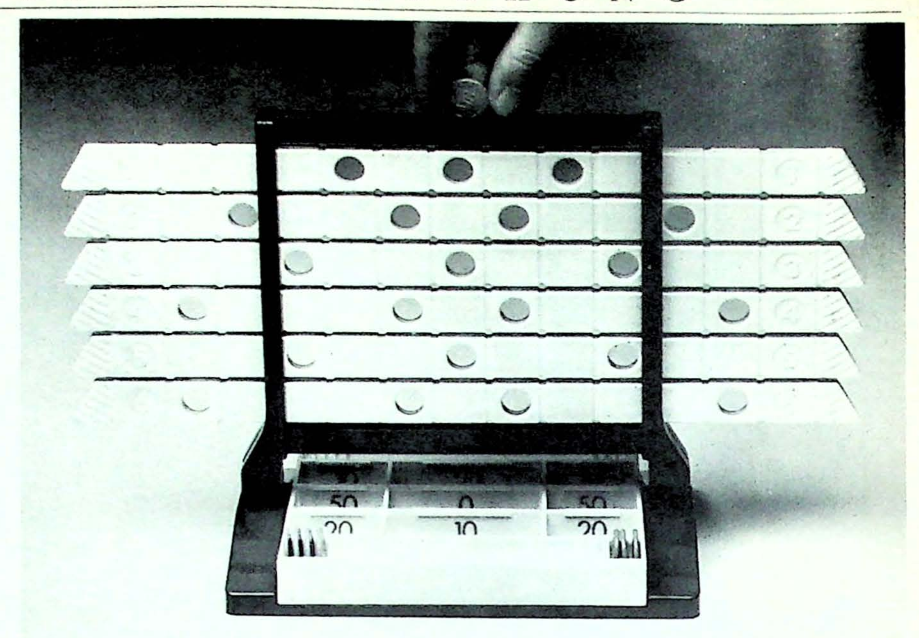
Dabei sollte niemand vergessen, daß hier nur gespielt und keine Seele gestrippt wird: tiefe, psychologische Erkenntnisse lassen sich so billig nicht gewinnen. Diese ergeben sich viel eher aus den Diskussionen, die meist jeder Runde folgen und die das Spiel oft nebensächlich werden lassen.

Aber auch das spielerische Element kommt nicht zu kurz: die oft ungewöhnlichen und krusen Fragen zwingen einen, sich in seltsamste Situationen hineinzudenken, seiner Phantasie und Einfühlungsgabe vollen Auslauf zu gewähren.

Wird *Sympathie* im gleichen Kreis öfter gespielt, könnte sich das Bildmaterial erschöpfen: dem kann leicht abgeholfen werden, indem man selbst einige Photoserien zusammensucht. Diese und immer andere, ausgefallenere Fragestellungen ermöglichen es, dem Spiel auch auf die Dauer immer wieder neue Reize abzugewinnen.

Walter Luc Haas





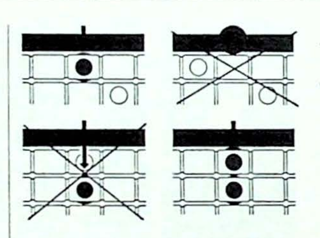
Verlag: Milton Bradley, Fürth
Preis: ca. 30,– DM
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab ca. 7 Jahre
Spieldauer: ca. zehn Minuten

Regie Für geschickte Kombinierer

Nicht alle Spiele-Titel verraten, worauf es eigentlich ankommt beim Spielen. *Regie* läßt zumindest anklingen, daß „Köpfchen" gefragt ist.

Was auf den ersten Blick wie eine Variante von „Vier gewinnt" aussieht, entpuppt sich bald als eigenständiges Spiel. Sechs schmale Ebenen können in einem Rahmen seitlich verschoben werden. Jede Ebene besitzt 3-4 runde „Fenster", in die die beiden Spieler ihre blauen bzw. roten Chips zum Manövrieren nach unten einsetzen. Das Ziel besteht darin, die Chips durch geschicktes Verschieben der Ebenen und der Wertungsbox am Fuß des Rahmens in punkteträchtige Felder fallen zu lassen.

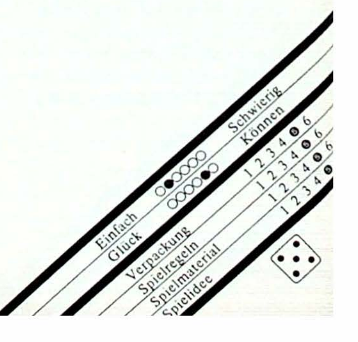
Regie wird vom Hersteller als ein „Strategiespiel, bei dem man einen Chip voraus sein muß", bezeichnet. Unter Strategiespielen versteht man zwar im allgemeinen Spiele, bei denen in etwas komplexerer Form langfristig vorausgeschaut werden muß, trotzdem ist auch bei *Regie* der Spieler gut beraten, der seinen Spielzug genau überlegt und der den möglichen Gegenzug seines Kontrahenten in seine Überlegungen einbezieht. Ist es ratsam, einen neuen Chip in einen freien Schlitz der obersten Ebene zu setzen? Ist es günstiger, statt dessen eine andere Ebene nach links oder rechts zu verschieben, damit die eigenen Chips weiter nach unten fallen? Sollte man vielleicht sogar gegnerische Chips nach außen manövrieren? Oder aber verspricht das Verschieben der Wertungsbox mehr Erfolg? Ein gültiges Rezept gibt es nicht.



Ein Chip muß so eingeworfen werden, daß er in ein freies Fenster der ersten Ebene fällt.

Der Chip darf nicht gleich in die zweite Ebene durchfallen, er muß in der ersten Ebene liegen bleiben.

Das Reizvolle an *Regie* ist, daß man sich stets neu auf die immer wieder andere Situation, die sich durch viele Kombinationsmöglichkeiten ergibt, einstellen muß. Hat man erst einmal das Kunststück fertiggebracht, die mit Zahlen bedruckten Kunststoff-Bögen in die Fächer der Wertungsbox zu pressen, so darf man sich auf ein spannendes taktisches Aktionsspiel freuen, das zu den herausragenden Neuheiten des Jahres 1981 zählt. *Helge Andersen*



Eine Ausbildungsversicherung eröffnet Ihrem Kind mehr Chancen. Es liegt in Ihrer Hand.

Wenn sich Ihr Kind später einmal für einen Beruf entscheidet, sollte seine Ausbildung oder das Studium finanziell abgesichert sein. Mit einer Ausbildungsversicherung, einer speziellen Form der Lebensversicherung, können Sie das Startkapital rechtzeitig ansparen. Je früher Sie sich entscheiden, desto günstiger ist der Beitrag.

Hinzu kommt noch die hohe Gewinnbeteiligung, durch die sich die Versicherungssumme von Jahr zu Jahr erhöht. Und die Steuerersparnis. Vor allem aber die sofortige Sicherheit, denn vom ersten Beitrag an ist die volle Versicherungssumme garantiert.



Und das Besondere an einer solchen Ausbildungsversicherung: Sollte dem Familienvater vor Vertragsende etwas zustoßen, dann läuft die Versicherung beitragsfrei weiter – bis zum vereinbarten Auszahlungstermin.

Noch ein kleiner Tip zur Finanzierung: Das staatliche Kindergeld können Sie dazu verwenden, die Beiträge zu einer Ausbildungsversicherung zu bezahlen.

Sprechen Sie doch einmal mit einem Versicherungs-Fachmann über die Zukunftssicherung Ihres Kindes. Er wird Sie individuell und ausführlich beraten.

Sicherheit mit Dividende

Lebensversicherung

Verband der Lebensversicherungs-Unternehmen e.V.

81/7

Etwas makabre Spiele scheinen Mode zu werden – und ich denke da nicht vor allem an Verlies (Parker, Familienspiel, ca. DM 52,–), in dem es von grauslichen Ungeheuern wimmelt, die in unterirdischen Gemäuern wertvolle Schätze bewachen und von den Spielern in der Gestalt von Elfen, Helden und Zauberern mit allen, auch magischen Mitteln, bekämpft werden – nein, richtig makaber wird's erst bei den tric-o-tronic-Spielen (Bienengräber, Geschicklichkeits-Elektroniks, ca. DM 89,–):



Diese „tric-o-tronics" sind westentaschenklein, superflach, dank ihrer (mitgelieferten!) Knopfzellen für langdauernden Batteriebetrieb eingerichtet, in je zwei Schwierigkeitsgraden spielbar und – etwas unnötig – mit einer abrufbaren Uhrzeit versehen. Obwohl das Spielfeld (die Bildschirmscheibe) nicht einmal daumengroß ist, sind durch die hier verwendeten LCD-Flüssigkeitskristalle alle Details immer klar erkennbar. So weit, so ziemlich prächtig.



Problematisch wird's dann aber bei der Thematik: In Hilfe, es brennt! – beispielsweise – bewegt man zwei Männchen, die ein Sprungtuch halten und so versuchen, Leute, die aus einem brennenden Haus springen, aufzufangen und via zwei Zwischenhüpfer recht unsanft in das etwas abseits wartende Sanitätsauto zu verstauen. Mit zunehmender Spieldauer nimmt die Hektik zu – zwei, drei Springer fliegen gleichzeitig an verschiedenen Orten herum – und da mag es dann passieren, daß einer nicht aufgefangen wird, am Boden zerplatscht und als Engelchen wieder erscheint . . .



Vergleichsweise harmlos geht es da bei der Micro-Vision-Serie zu, die nun auf sieben Titel gewachsen ist (Milton Bradley, Denk- und Geschicklichkeits-Elektroniks; Basiscomputer inklusive eine Kassette DM 149,–, Zusatzkassetten je DM 49,–).

Hans Traxler: Siechtum und Ende

Bisher gab es Blockbuster (in dem eine möglichst große Bresche in eine Mauer geschlagen wird), Bowling (wo man alle Neune werfen soll), Shooting Star (bei dem fliegende Objekte verschiedener Größe, Geschwindigkeit und Flugbahn abzuschießen sind), Pinball (das einen vier Punkte eher billard- als flipperähnlich anspielen läßt) und Vier gewinnt (bei dem man schneller als der Partner oder der hier etwas phantasielose Computer vier Zeichen in eine Reihe bringen müßte). Zwei martialische Titel sind in diesem Jahr dazu gekommen, bei denen unpassender Beleuchtungseinfall die Sicht auf die Mini-Bildschirme nicht mehr so gravierend behindert wie in den früheren Modellen:



Mit beschränktem Treibstoff und limitierter Munition bekämpfen sich in See-Duell ein torpedoschießendes U-Boot und ein wasserbombenwerfender Zerstörer. Neu ist auch Blitz: mit einem auf- und abwärts beweglichen und in seiner Länge veränderlichen Blitzstrahl versucht man auf verschiedenen Bahnen gleichzeitig heranfliegende Objekte herunterzuholen.



des Einzeldrehers Rainer S.

Nach wie vor wird unser Markt und unser Geldbeutel durch eine Flut von Elektroniks strapaziert. Manches, zu vieles, was da – meist made in Hongkong oder Taiwan – zu uns kommt, ist reine Wegwerfware. Immerhin gibt es auch Bemerkenswerteres, wenn auch wiederum „Militärisches“:



Generäle (Arxon, Denk-Elektroniks, DM 119,–) ist eine „Stratego“-Variante, bei der man allerdings einige Figuren (wie Bomben und Aufklärer) vermißt, bei der sich auch die siegbringende Flagge bewegen kann und sonst noch einige Regeln anders sind – die dann aber (außer einigen Licht- und Toneffekten) doch eine interessante Neuerung bringt: keiner der beiden Gegner weiß, welche Figuren sich jeweils bekämpfen – dies wird nur dem Computer mitgeteilt, und er allein entscheidet, wer das Feld behauptet. Welche Ränge die schlagende und die geschlagene Figur bekleiden, kann man also nur abschätzen, was ganz neue Strategien erfordert.



Ein attraktives Spielzeug ist auch Electronic Tennis (Tomy, Geschicklichkeit-Electronic, DM 139,–), bei dem die grünen Männchen nicht nur ihre Schläger bewegen können, sondern sich auch nach links und rechts sowie von der Grundlinie ans Netz und zurück dirigieren lassen. Den Computer wird man bald einmal zu schlagen wissen und es dann vorziehen, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen, auch wenn man dabei wegen der Kleinheit des Apparates etwas nahe beieinander sitzen muß.



Unter den vielen elektronischen Flippern sticht Wildfire (Parker, Geschicklichkeit-Elektronik, DM 190,–) hervor: 1–4 Spieler, drei verschiedene Kugelgeschwindigkeiten, mehrere unterschiedlich bewertete und verschiedenartige Ziele, Summierungseffekte, Kicker, Tilt und nicht zuletzt eine Möglichkeit, die Lautstärke zu regeln.



Ebenfalls etwas Glück, dann aber vor allem das richtige Abschätzen der eigenen und gegnerischen Chancen und etwas Risikobereitschaft erfordert Sid Sacksons Can't Stop (Parker, Familienspiel, ca. DM 40,–): Es geht darum, daß man als erster (von bis zu vier Spielern) drei Steine in die verschieden weit entfernten Ziele bringt. In jedem Zug würfelt man beliebig oft mit vier Würfeln und bildet jeweils zwei Würfelpaare: ihre Summen erlauben einem, auf den entsprechend numerierten Bahnen ein Feld vorzurücken. Allerdings ist dieser Vormarsch nur provisorisch – überreizt man sein Glück und kann mit keinem Würfelpaar in einer der drei für diesen Zug gewählten Bahnen weitermarschieren, dann hat man für diesmal keinen Raumgewinn erzielt. Sobald ein Stein das Ende einer Bahn erreicht hat, fällt diese für den Rest der Partie aus: das Risiko wird immer größer, das Spiel um so spannender . . .



Wer seinen Rubik's Cube (Arxon, Knobelei, ca. DM 23,–) schon in weniger als 30 Sekunden wieder in gleichfarbige Flächen ordnen kann, wer auch alle mögli-

chen anderen Muster mühelos erreicht, und wer schließlich gar die Einzel-Würfelchen (etwa diagonal in zwei Farben geteilt) neu beklebt und auch mit dieser Kreation alle Möglichkeiten ausgeschöpft hat, der wird sich nach etwas anderem umsehen. Weit suchen muß er nicht:

Da findet er beispielsweise Octogon (HK, Knobelei), das dem Zauberwürfel eng verwandt ist: es wurden einfach alle Ecken diagonal abgeschnitten, wodurch eine achteckige Säule entstanden ist, deren verschiedenartige Flächen (Dreiecke, Rechtecke, Quadrate) mit zehn Farben beklebt sind. Am Anfang stehen einem die neuen Formteile etwas sperrig im Weg – aber gewiefte Kubologen werden sich da nicht lange schwer tun.



Vertrackter sind Teufelstonne (Nintendo/Bienengräber, Knobelei, ca. DM 19,–) und Babylon-Tower (Arxon, Knobelei, ca. DM 19,–), in denen mit unterschiedlicher Mechanik verschiedenfarbige Kugeln in säulenartige Gebilde eingelassen sind. Mit Hilfe von Freiplätzen und Platzvertauschungen sowie mannigfachen Drehungen und Wendungen wird man – vielleicht und irgendeines fernen Tages – die ursprüngliche Anordnung wieder hinkriegen . . .

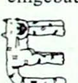


Es müssen aber nicht unbedingt Würfel sein, wenn man sich frustrieren will: Karten tun's auch. Das merkt jeder, der sich daran macht, die zwei grundverschiedenen Lösungen eines der Verflixten . . . Spiele (Heye/Artus, Knobelei, DM 9,80) zu finden: ob es dabei um die verflixten Hunde, Flugzeuge oder Schildkröten oder demnächst auch Hexen geht, immer sind neun Karten so zu einem Quadrat zusammenzustellen, daß die jeweils vier darauf abgebildeten Vorder- und Hinterteile sich schließlich zu lauter gleichfarbigen und gleichgemusterten Figuren fügen. Die ersten acht Karten sind kein Problem – aber die neunte zeigt dann plötzlich greuliche Mißgeburten: Po-an-Po-Monster und Doppelkopf-Kreaturen . . .

Trikki 4 (Bienengräber, Knobelei, ca. DM 8,–) hat wieder mit Würfeln zu tun – nur wird da einmal nicht gedreht, was ja auch ganz angenehm ist. Vier Würfel stehen harmlos nebeneinander und sollen nun lediglich so aneinandergereiht werden, daß jede der vier sichtbaren Seiten einer Reihe eine andere Farbe zeigt. Bis das rundherum stimmt, wird's aber dauern, denn natürlich kommt jede Farbe auf den verschiedenen Würfeln nicht gleich oft vor . . .



In märchenhaftem Stil und sehr hübsch präsentiert sich Sagaland (Ravensburger, Familienspiel, DM 25,–), das von Michael Matschoss und Alex Randolph gemeinsam entwickelt wurde: Unter 13 Tannen befinden sich Schätze (wie etwa die Spindel Dornröschens, die Wunderlampe Aladins) – die Spieler laufen diese Tannen via Würfelpunkte an – merken sich den verborgenen Schatz – marschieren so kreuz und quer durch den Zauberwald – bis sie schließlich erfahren, daß der König im Schloß einen dieser Schätze zu sehen wünscht. Wem es dann – und später noch zwei weitere Male! – mit etwas Glück gelingt, als erster ins Schloß zu gelangen und dort dem König zu berichten, wo das gesuchte Versteck zu finden ist, gewinnt – wobei aber natürlich Hindernisse eingebaut sind.



Die Edition Perlhuhn (Am Goldgraben 22, D-3400 Göttingen) profiliert sich mit originellen, schönen und beachtenswerten Spielen. Sehr zu Recht ist ihr Spiel Spiel (Perlhuhn, DM 100,–) mit dem Kritikerpreis für das schönste Spiel 1980 ausgezeichnet worden: auf einer gerippten Metallplatte lassen sich 300 Holzwürfel in drei verschiedenen Farben zu einer Pyramide auftürmen, wozu bereits Regeln für an die vierzig Spiele bestehen.

Einer ihrer Renner ist Ombagi (Perlhuhn, Taktikspiel, klein DM 17,–, groß DM 30,–), in dem die Steine zu Türmen aufgebaut werden, die versuchen, die gegnerische Grundlinie zu erreichen und gleichzeitig den Gegner am Durchbrechen zu hindern.





Hier sehen Sie – im Foto – endlich den Original-„Louis". Mit dem Figurenpuzzle (Design: Hanspeter Lüthi) kann man eine Menge von Bewegungsabläufen darstellen. Hersteller: Naef, Preis: DM 53,–

Christiaan Freelings Havannah (Ravensburger, Taktikspiel, ca. DM 23,–) erinnert an „Go" und „Hex": Abwechselnd setzen beide Spieler je einen Stein auf das zunächst leere Brett und versuchen, eine von drei Gewinnstellungen zu erreichen und gleichzeitig den Gegner am Erfolg zu hindern, ohne daß dabei gezogen oder geschlagen wird: Es gewinnt der, dessen Steine zuerst zwei Eckpunkte („Brücke") oder drei Brettseiten („Gabel") verbinden oder mindestens einen Brettpunkt umschließen („Ring"). Dies sind bereits alle Regeln, die aber ein erstaunlich fintenreiches Ringen mit recht hohen Anforderungen ermöglichen.



Scrabble-Freunde (Spear, Wörterspiel, DM 32,–) wird es freuen, daß es nun außer einem besonders großen Scrabble mit drehbarem Spielplan (DM 59,–) auch ein Pocket Scrabble (DM 12,50) gibt, das wirklich in jede Hosentasche paßt.

Eine wunderschöne 3-D-Mühle (Naef, CH-4134 Zeiningen, Taktikspiel, DM 78,–) eröffnet dem uralten Klassiker wirklich neue Dimensionen.



Erst vor kurzem ist Peter Pallats Dschungel (Perlhuhn, Taktikspiel, DM 25,–) herausgekommen: aus dreistrahligen, mehreckigen Karten wird ein schwarzweiß illustrierter Dschungel ausgelegt, durch den zwar viele Pfade führen, die aber oft in Sackgassen enden. Bei Spielbeginn ist auf jeder Karte der Weg durch eine Figur blockiert, die dort die einzige Kreuzung besetzt hält. Mühsam suchen sich nun die Figuren durch den Dschungel zu schlagen, wobei sie vor besetzten Feldern warten oder lange Um- und mitunter auch Irrwege gehen müssen.



Nach dreijährigem Tüfteln hat der Versicherungsmann Günther Jung sein Assekuranz-PR-Spiel Versichern (Otto Maier Ravensburg, 24,50 DM) herausgebracht, das dabei zu einem netten, fast harmlosen Familienvergnügen geworden ist. Mit Scheck, Bargeld, sowie als Minimalwehr mit einer Lebensversicherungs- und einer einfachen KFZ-Haftpflicht-Police versehen, wandert man mehrere Male über den Spielplan. Man merkt bald, daß Versichern not tut: allerlei Schadenfelder bitten zur Kasse, wobei einem die Ereigniskarten mit ihrer winzigen Schrift wohl beibringen sollen, in den Verträgen auch das ebenso Kleingedruckte zu lesen . . .
Nach jeder Runde sind Beiträge, aber auch Dividenden fällig, und es gewinnt schließlich, wer am meisten Geld besitzt. Da man sich nicht leichthin rundherum versichern kann und für einige Schadenfälle auch gar keine Police vorgesehen ist, wird einem sachte mit dem Holzhämmerchen beigebracht, wieviel besser es doch wäre, sich mit Versicherungen aller Art abzudecken. *Walter L. Haas*

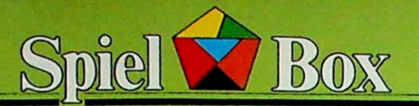


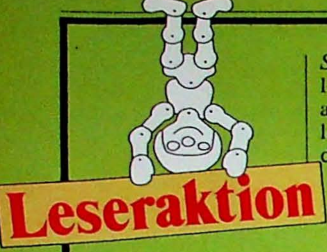
„Wer bin ich?"

Viele Jugendliche stehen unter dem Leistungsdruck einer „unsichtbaren Identitätsarbeit". Sie suchen nach einer eigenen Identität, um als Individuum anerkannt zu werden. In einem ständigen Konkurrenzkampf versuchen sie, nach regelrechten Marktmechanismen sich psychisch und sozial zu „verkaufen". Doch welche Identität sie auch anstreben, die Gesellschaft hat ihre Bewertung parat. Für jeden gibt es bereits eine Schublade.

Darüber und über weitere Probleme Jugendlicher wurde während des dritten Symposiums des Jugendwerks der Deutschen Shell referiert und diskutiert. Der Anlaß dieses Treffens war eine Untersuchung des Jugendwerks mit dem Thema „Arbeitswelt und Wirtschaftsordnung". Eingeladen waren Jugendliche aus verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen, Vertreter aus Wissenschaft, Wirtschaft und Politik. Die Referate und Diskussionen wurden jetzt in einem Buch zusammengefaßt: „Jugend zwischen Anpassung und Ausstieg". Sie erhalten es gratis vom Jugendwerk der Deutschen Shell, Postfach 60 05 20, 2000 Hamburg 60.







SpielBox veranstaltet jährlich für alle die große Leseraktion. Weil wir wissen wollen, welche Spiele Sie für die besten halten. Mit welchen Spielen Sie am liebsten spielen. In der Familie. Mit Ihren Kindern. In der Freizeit. Am Wochenende. Im Urlaub. Wir legen also Wert auf Ihr ganz persönliches und subjektives Urteil. Darum keine Hemmungen. Ran an den Spielekoffer. Oder den Speicher durchwühlt. Oder den alten Karton umgekippt. Holen Sie Ihre Spiele heraus und spielen Sie. Machen Sie mit.

Wählen Sie das beste Spiel.

Hier die Teilnahmebedingungen:
Jeder Leser kann sich beteiligen. Aber auch die Bekannten von Lesern. Die Freunde. Vielleicht organisieren Sie sogar eine Spieleparty. Das macht einen Riesenspaß.

Die Aufgabe ist, daß Sie nach Ihrer ganz persönlichen und subjektiven Meinung die drei besten Spiele ermitteln und auf eine Postkarte schreiben. Auf dieselbe Postkarte schreiben Sie unter die drei besten Spiele das nach Ihrer persönlichen Ansicht schlechteste Spiel.

Und seien Sie getrost hartnäckig, wenn Sie „Mensch ärgere Dich nicht" meinen, aber Ihr Nachbar, Kollege oder Ehemann immer „Skat" brüllt. Wir sind an *Ihrer* Meinung interessiert. Ihr Nachbar, Kollege oder Ehemann kann uns ja selbst schreiben.

Ihre Postkarte mit den drei nach Ihrer Meinung besten Spielen und dem nach Ihrer Ansicht schlechtesten Spiel schicken Sie bis zum *31. 12. 1981* (letzter Poststempel) an:

SpielBox
Kennwort „Leseraktion"
Postfach 200910
5300 Bonn 2.

Aus den eingesandten Spielbewertungen ermittelt die Redaktion die 20 besten Spiele des Jahres 1981. Und das schlechteste Spiel des Jahres. Das Ergebnis wird in der nächsten *Spiel Box* veröffentlicht. Sie erscheint im Februar.

Und hier die Preise, die im Januar 1982 unter notarieller Aufsicht unter allen Einsendern verlost werden:

1. Preis:
Eine Flugreise für zwei Personen nach London; drei Tage; Übernachtung mit Frühstück; Doppelzimmer mit Bad und TV. Und zusätzlich ein Einkaufsscheck über 100 £ (rund 470 DM).

2. Preis:
Ein Schachcomputer „Novag Savant" im Wert von rund 1000,– DM.

3. Preis:
Ein Schachcomputer „Novag Super Sensor IV" im Wert von rund 500,– DM.

4. bis 10. Preis:
Je ein Paket mit Spielen im Wert von über 100,– DM.

11. bis 30. Preis:
Je ein Spiel im Wert von rund 50,– DM.

31. bis 101. Preis:
Je ein Spiel im Wert von rund 30,– DM.

Varianten und Finessen

Vielleicht ist Ihnen das auch schon einmal so ergangen: Sie sehen in einem Geschäft einen sehr attraktiven Spielekarton und greifen begeistert zu. Einige Tage später probieren Sie das Spiel in einer geselligen Runde aus. Schon nach kurzer Zeit stoßen Sie auf eine Spielsituation, für die Sie in den Regeln vergeblich eine Erklärung suchen. Nach einer heftigen Diskussion über die Regelauslegung, in der jeder Spieler einen Standpunkt vertritt, der für ihn die meisten Vorteile bringt, brechen Sie schließlich das Spiel frustriert ab und verbannen es in den hintersten Winkel Ihres Kellers.

Leider kommen immer wieder Spiele auf den Markt, in die sich wegen der Hektik, mit der die neuen Produkte entwickelt wurden, Fehler eingeschlichen haben. Da gibt es Lücken in den Regeln, Druckfehler auf den Spielbrettern, Mängel am Spielmaterial. In den USA werden solche Fehler in den firmeneigenen Zeitschriften der Hersteller veröffentlicht und berichtigt. Bei uns finden Sie diesen Service ab sofort an dieser Stelle in der *Spiel Box*.

Besser spielen heißt aber nicht nur, Fehler zu berichtigen. In dieser Rubrik werden wir Ihnen auch Taktiken und Strategien vorstellen, die Ihnen helfen sollen, besser zu spielen. Weiter finden Sie hier Verbesserungsvorschläge für mangelhafte Spiele. Und schließlich werden wir Ihnen auch Varianten anbieten, die Sie animieren sollen, ein eingemottetes Spiel wieder neu zu entdecken. Vielleicht erreichen wir so auch, daß ein Spielehersteller den einen oder anderen unserer Vorschläge aufgreift.



Zusatzinformationen, die Sie nicht in den Spielanleitungen finden, über Corner, Zaster, Sleuth und Acquire.

Nicht finden werden Sie an dieser Stelle Reproduktionen von Spielanleitungen. Diese Seiten sind nur für jene Leser gedacht, die die hier behandelten Spiele selbst besitzen. Nur für sie ist es ja interessant zu erfahren, was sich verbessern oder abändern läßt. Und ihnen brauchen wir die Spiele nicht mehr vorzustellen.

Die Rubrik *Besser spielen* ist auf Ihre Mithilfe angewiesen. Wenn Sie interessante Vorschläge oder Regelvarianten zu bekannten Spielen ausgearbeitet haben, dann schreiben Sie uns. Oft ist in einer Spielergruppe durch ständige Weiterentwicklung aus einem altbekannten ein völlig neues Spiel entstanden. Ein Beispiel dafür ist das Strategie-Spiel *Risiko,* das in fast jeder größeren Stadt nach anderen Regeln gespielt wird.

Bitte schicken Sie uns nur Material, das Sie selbst gründlich ausgetestet haben, und beschreiben Sie uns Ihre Idee möglichst kurz. Die Anschrift lautet:

Spiel Box
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Ein kleiner Anreiz für Ihre Mitarbeit: Die Einsender der interessantesten Tips erhalten jeweils ein Jahresabonnement der *Spiel Box.*

Knut Michael Wolf

Corner

In *Corner,* dem Sid Sackson-Spiel, das im letzten Jahr beim Otto Maier Verlag Ravensburg erschien, geht es darum, kleine Farbkugeln zu sammeln. Ein Spieler legt die Reihe, der andere die Spalte auf dem 6 x 6 Felder großen Spielbrett fest. Die Kugel, die im Schnittpunkt beider Linien liegt, darf eingesammelt werden.

Je mehr Kugeln einer Farbe ein Spieler besitzt, desto wertvoller werden sie. Die sechs verschiedenen Kugelfarben sind im Spiel unterschiedlich stark vertreten: Gelb kommt mit acht Kugeln am häufigsten, Grau mit drei am seltensten vor (die schwarzen Kugeln dürfen ja bekanntlich nicht vom Brett genommen werden).

Welche Farben soll man nun sammeln? Auf den ersten Blick erscheint es verlockend, die stark vertretenen Farben „abzuernten". Nach der Wertungstabelle bringen acht Kugeln einer Farbe immerhin 24 Punkte, während die halbe Kugelmenge mit 10 Punkten weniger als die Hälfte wert ist. Stimmt diese Überlegung aber wirklich?

Analysieren wir zunächst die in den Spielregeln und auf dem Brett abgedruckte Tabelle (siehe unten), die wir um eine dritte Zeile erweitert haben:

Bis zur vierten Spalte steigt der Wert mit jeder Kugel konstant um einen halben Punkt. Danach bricht dieser stetige Wertzuwachs plötzlich ab; erst wenn man vier weitere Kugeln derselben Farbe gesammelt hat, ist eine Steigerung von einem weiteren halben Punkt erreicht. (Für Mathematiker: die Wertung für die ersten vier Kugeln entspricht der Gleichung

$$\frac{n \cdot (n+1)}{2}$$

(wobei 'n' = Anzahl der Kugeln ist).

Wie sich aus der Tabelle ablesen läßt, bringt der Gewinn der fünften und sechsten Kugel eines Satzes ebensoviel Punkte wie die dritte, aber weniger als die vierte. Um jenseits der vierten Kugel noch einen Wertzuwachs zu erreichen, bedarf es also erheblich größerer Anstrengungen.

Bei der Endabrechnung spielt noch ein weiterer Faktor eine Rolle: Wer Kugeln einer bestimmten Farbe allein gesammelt hat, bekommt dafür die doppelte Punktzahl gutgeschrieben. Wer also die vier weißen Kugeln exklusiv in seinem „Kugellager" liegen hat, erhält dafür ebensoviele Punkte wie der Spieler, der sieben gelbe Kugeln vorzeigen kann, die achte aber seinem Mitspieler überlassen mußte. Diese Verdoppelungsregel läßt – in Verbindung mit der Analyse der Wertungstabelle –

Anzahl der Kugeln:	1	2	3	4	5	6	7	8
Gesamtpunktzahl:	1	3	6	10	13	16	20	24
Wert einer Kugel:	1	1,5	2	2,5	2,6	2,7	2,9	3

die seltenen Farben attraktiver werden. Hinzu kommt nämlich, daß es leichter ist, das Exklusivrecht an den weniger vertretenen Farben zu erwerben, als den Gegner vom Sammeln einer Farbe abzuhalten, die sechs-, sieben- oder gar achtmal auf dem Spielbrett zu finden ist.

Fazit: Sie sollten in Ihrem Spiel die Jagd nach den seltenen Farben Grau, Weiß und Blau aufnehmen und gleichzeitig darauf achten, daß Ihr Mitspieler keine Chance bekommt, Kugeln in diesen Farben abzuräumen. Natürlich müssen Sie auch die häufigen Farben Gelb, Rot und Grün im Auge behalten und verhindern, daß Ihr Spielpartner eine dieser Farben allein sammelt und dafür die doppelte Punktzahl kassiert. Sie brauchen also auch wenigstens je eine Kugel in diesen Farben.

Wenn Sie sich diese Taktik zurechtgelegt haben, dann kann es plötzlich auch interessant werden, das Spiel zu beginnen. Der erste Spieler legt seinen Pfeil auf eine Linie, kann aber noch keine Kugel nehmen. Er legt damit nur die Reihe fest, aus der der zweite Spieler die erste Kugel nehmen darf. Da erst der zweite Spieler die erste Beute macht, überlassen gerade Anfänger den ersten Zug gern ihrem Mitspieler. Als Startspieler haben Sie jedoch gleich zu Beginn die Möglichkeit, Ihrem Mitspieler vorzuschreiben, aus welchen Farben er die erste Kugel auswählen kann, und können ihm den Weg zu den seltenen Farben erschweren. Übrigens sollte jeder Spieler die bereits erbeuteten Kugeln vor den Augen seines Mitspielers verbergen, um ihm die Entscheidung über seinen nächsten Spielzug nicht allzu leicht zu machen. Sie können das mit einem kleinen Stück Pappe oder Papier, das Sie – auf die entsprechende Größe zurechtgeschnitten – als Sichtschutz auf ihr „Kugellager" legen.

Bei der Endabrechnung gibt es dann manchmal Überraschungen.

Sleuth

Dieses Spiel haben wir bereits in unseren Spielebesprechungen auf Seite 20 vorgestellt.

Jeder neue *Sleuth*-Spieler steht vor dem Problem, wie er die Antworten seiner Mitspieler möglichst übersichtlich notiert. Ein besonderer Notizblock, der dem Spiel beiliegt, soll das Aufschreiben erleichtern. Er reicht auch aus, wenn man die Karten festhalten will, die die Mitspieler vorgezeigt haben. Sehr bald stellt man aber fest, daß manche Informationen nicht in das vorgedruckte Schema passen. So werden Anfänger beispielsweise die Antworten auf „einfache Fragen" (z. B. „Alle Roten", „Alle 1", „Alle Diamanten") auf der Rückseite des Zettels notieren. Das ist aber keine Ideallösung, denn so wird das Informationsmaterial mit zunehmender Spieldauer immer unübersichtlicher und die Auswertung schwieriger.

Um Abhilfe zu schaffen, haben wir das *Sleuth*-Notizblatt erweitert. Eine Zeile und sieben Spalten sind neu hinzugekommen. Auf diesem Schema (Abb. 1) können Sie nun tatsächlich die Antworten auf alle Fragen übersichtlich notieren, ohne die Rückseite des Zettels zu Hilfe nehmen zu müssen.

In die neue vierte Spalte jeder Edelsteinsorte (a) schreiben Sie Antworten auf Fragen nach der Farbe und Sorte (z. B. „Rote Diamanten"). Der neue Spaltenblock „Alle Sorten" ist für Angaben zur Farbe und Menge (b) oder nur zur Farbe (c) gedacht. Die neue Zeile „Alle Farben" (d) bietet Platz für Informationen über Sorte und Menge (z. B. „Diamanten 1") oder nur über die Sorte (e). Antworten auf Fragen nach der Menge allein („Alle 1") können Sie schließlich rechts unten auf dem Zettel notieren (f).

Anhand eines Ausschnitts aus einer laufenden Partie sei kurz demonstriert, wie sich das neue Notizschema nutzen läßt. Fünf Personen spielen mit: Alex, Birgit, Christian, Dietmar und Elli. Ellis „Ermittlungsbogen" sieht nach den ersten fünf Spielzügen so aus wie in Abb. 2.

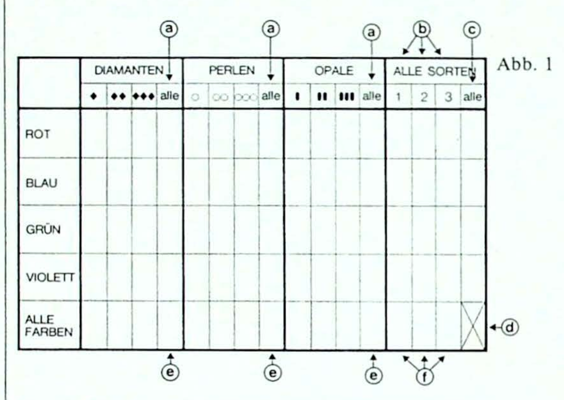


Abb. 1

Abb. 2

	DIAMANTEN ♦	♦♦	♦♦♦	alle	PERLEN ○	○○	○○○	alle	OPALE I	II	III	alle	ALLE SORTEN 1	2	3	alle
ROT	A					X	X						D1			
BLAU		X														
GRÜN			X								X	C1				
VIOLETT	A					X			X							
ALLE FARBEN								D0	B2							X

Abb. 3

	DIAMANTEN ♦	♦♦	♦♦♦	alle	PERLEN ○	○○	○○○	alle	OPALE I	II	III	alle	ALLE SORTEN 1	2	3	alle
ROT	A					X	X		Ⓓ				D1			
BLAU		X							Ⓑ							
GRÜN			X						Ⓑ	Ⓒ	X	C1				
VIOLETT	A					X			X							
ALLE FARBEN								D0	B2							X

Die sieben Karten, die sie selbst in der Hand hält, hat sie durchkreuzt (X). Mit ihrer ersten Frage an Alex nach „Diamanten 1" hatte sie Glück: er hat ihr zwei Karten gezeigt, die Elli auf ihrem Blatt entsprechend markiert hat (A). Dieter hat auf die Frage des nächsten Spielers geantwortet, daß er keine Perlen besitzt (Elli notierte im passenden Feld DO). Die nächste Frage – sie kam von Birgit – ging wieder an Dieter: er zeigte ihr daraufhin eine „Rote 1", eine Information, die Elli als D1 niederschreibt. Obwohl sie diese Karte nicht gesehen hat, ist für sie klar, daß es sich dabei nur um einen „Roten Opal 1" handeln kann Ⓓ in Abb. 3, da Dieter zuvor gesagt hat, daß er keine Perlen besitzt und die einzige noch mögliche andere Karte, der „Rote Diamant 1", in der Hand von Alex ist.

Selbstverständlich kann Alex die gleiche Schlußfolgerung wie Elli ziehen. Nur Christian weiß in diesem Moment noch nicht, was Dieter gezeigt hat, es sei denn, Alex läßt sich zu einer so unvorsichtigen Bemerkung wie „Dann ist ja alles klar!" hinreißen. Dann ist nämlich auch für Christian alles klar.

Die nächste Fragekarte beantwortet Christian: er hat einen grünen Opal. Elli notiert im entsprechenden Feld C1, weiß aber noch nicht, ob es sich dabei um einen Opal 1 oder Opal 2 handelt. Das offenbart sich erst, als Birgit verrät, daß sie zwei „Opal 1" hat. Aus den bisher festgehaltenen Informationen ergibt sich, daß Birgits Opale grün und blau sein müssen Ⓑ. Das läßt für Christians frühere Antwort nur den grünen Opal 2 Ⓒ übrig.

Dieser kurze Ausschnitt aus einer (erfundenen) Partie zeigt zwar nur einfache logische Schlüsse, die im Spielverlauf ge-

Wenn Sie mehr wissen wollen...

...über diese Spielsteine – zu welchen Spielen sie gehören und was man damit alles machen kann – so gibt es 2 Möglichkeiten: Besuchen Sie uns in unserem Hamburger Geschäft. Wir haben dort über 400 verschiedene Gesellschaftsspiele zur Auswahl. Oder fordern Sie, falls der Weg nach Hamburg zu weit ist, unseren kostenlosen Versandkatalog an. Auf über 60 Seiten finden Sie eine Auswahl der schönsten Spiele – mit Fotos, Kurzbeschreibungen und Preisen. Wir freuen uns auf Ihren Besuch bzw. Ihre Postkarte.

Tschüß



Rentzelstraße 4 / Ecke Grindelallee - 2000 Hamburg 13 - Telefon 040 / 44 86 87

zogen werden. Sie können aber schon hier erkennen, daß das Spiel durch das neue Notizschema viel übersichtlicher wird.

Ganz ausgebuffte *Sleuth*-Spieler notieren sich auch noch, wer wem welche Frage gestellt hat, um daraus Rückschlüsse zu ziehen. In unserem kleinen Musterspiel haben wir diese Notation der Einfachheit halber jedoch weggelassen.

Auch die sogenannte Null-Information, die Sie erhalten, wenn ein Spieler Ihre Frage verneint, kann auf unserem neuen Ermittlungsblatt schnell festgehalten werden.

Wir haben bei unserem neuen *Sleuth*-Notizzettel das Muster des Original-Schemas übernommen, so daß alte *Sleuth*-Hasen nicht erst umdenken müssen, wenn sie auf unser System umsteigen. Auch für die Super-*Sleuth*-Variante, bei der überhaupt keine Karten mehr vorgezeigt werden, hat sich der neue Notizzettel inzwischen sehr bewährt.

Damit Sie unser Schema gleich verwenden können, haben wir es in Originalgröße unten abgebildet; Sie müssen es nur noch ausschneiden und fotokopieren.

Acquire

Spielekenner waren begeistert, als eines der besten Spiele aus der legendären 3M-Serie vor rund zweieinhalb Jahren wieder herausgebracht wurde, diesmal von der „Schmidt Spiel und Freizeit GmbH". Zudem war die Neufassung optisch noch ein bißchen besser aufpoliert worden.

Allerdings ging die Optik auf Kosten der Funktionalität: man konnte die Hotelsteine nämlich nicht mehr so vor sich aufstellen, daß sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden konnten; sie kippten immer wieder um (die Hotelsteine). Seit kurzem liegen dem Spiel nun kleine Plastikstellborde bei. Sollten Sie die in Ihrem Spiel noch nicht gefunden haben, können Sie sich auch mit Stellbrettchen aus anderen Spielen (zum Beispiel *Scrabble*) behelfen. Oder Sie basteln aus dünner Pappe für jeden Spieler einen kleinen Sichtschutz.

Ein Fehler hat sich auch in die Spielregeln eingeschlichen: im Abschnitt „Spielende" steht ein Wort zuviel. Dort heißt es, daß *Acquire* unter anderem dann beendet werden kann, wenn „alle sieben Ketten auf dem Plan sind und mehr als zehn Hotels umfassen". Wenn Sie es ausprobieren, werden Sie feststellen, daß diese Bedingung gar nicht erfüllt werden kann. Schuld daran ist die böse Sieben; gemeint ist nämlich, daß die Ketten, die auf dem Plan liegen, mehr als zehn Hotels umfassen; das brauchen z. B. auch nur drei oder vier Hotelketten zu sein.

Zaster

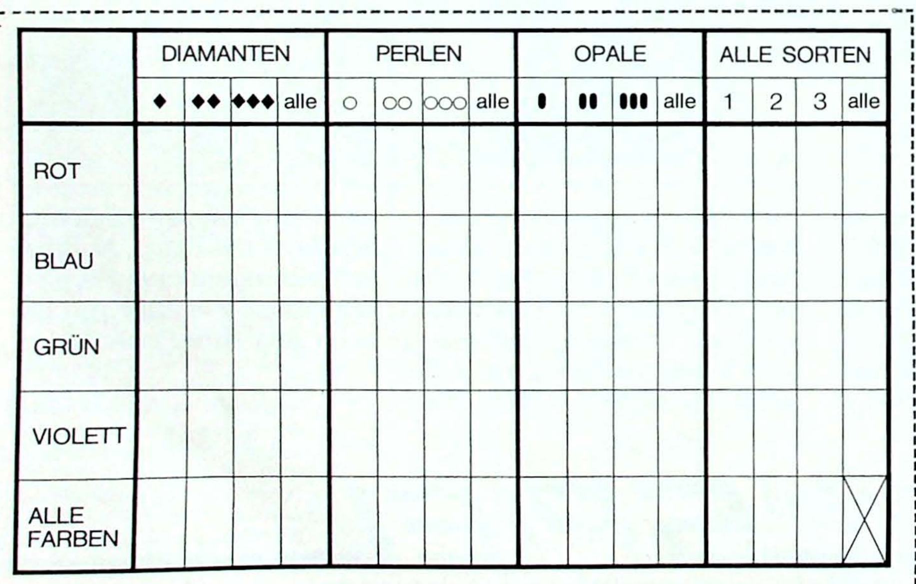
In diesem Kartenspiel werden immer so viele Kartensätze wie Mitspieler gebraucht. Da noch die beiden Spezialkarten „Aufwertung" und „Abwertung" im Spiel sind, erhalten die beiden Spieler, die links vom Geber sitzen, je eine Karte mehr. Dadurch sind diese beiden gegenüber den anderen im Vorteil: sie haben immer eine Karte mehr zur Auswahl, um ihren Kartensatz zu vervollständigen. Zusätzlich werden sie bei der Punktverteilung bevorzugt, wenn es ihnen gelingt, das Spiel mit einem kompletten Satz und der Aufwertungskarte zu beenden.

In der 1964 bei Parker in England erschienenen Urfassung (dort läuft das Spielgeschehen übrigens nicht an der Devisen-, sondern an der Getreidebörse ab) ist man der ungleichen Verteilung dadurch aus dem Weg gegangen, daß man zwei der Kartensätze um je eine Karte reduzierte. Auf diese Weise werden an alle Spieler gleich viel Karten ausgegeben. Diese Version hat allerdings den Nachteil, daß die reduzierten Kartensätze nur selten gesammelt werden. Sie können ja nur mit der Aufwertungskarte komplettiert werden, und die wird erfahrungsgemäß so gut wie nie getauscht.

Wir haben diese Idee der unvollständigen Kartensätze in etwas abgeänderter Form unserer Spielvariante zugrunde gelegt: Bevor die Karten verteilt werden, zieht der Kartengeber verdeckt zwei Karten aus dem Stapel. Sie werden beiseite gelegt, ohne daß sie sich jemand ansieht. Anschließend werden die übrigen Karten verteilt, so daß jeder Spieler neun Karten erhält. Das Spiel läuft dann weiter wie in den Originalregeln: jeder Spieler versucht, einen Satz zu vervollständigen. Allerdings fehlen zwei Karten – doch kein Spieler weiß, welche das sind. Meistens werden es Karten aus verschiedenen Sätzen sein; es kann auch mal eine der Spezialkarten fehlen. Seltener werden zwei Karten desselben Satzes beiseite liegen. Wer dann diesen Satz sammelt, hat im wahrsten Sinn des Wortes „schlechte Karten", denn er wird nie fertig. Nach jedem Spiel werden die beiden gezogenen Karten wieder zurück in den Kartenstapel gelegt und vor der nächsten Runde zwei neue gezogen.

Wir haben noch eine weitere Regelvariante aus der englischen Fassung des Spiels übernommen: Wer die Aufwertungskarte besitzt, kann schon mit acht Satzkarten das Spiel beenden. Wegen dieses Vorteils wird die Karte niemals aus der Hand gegeben. Führen Sie deshalb als Zusatzregel ein, daß derjenige, der die Aufwertungskarte besitzt, 20 Minuspunkte erhält, wenn ein anderer Spieler die Runde beendet hat. Dann fängt die Aufwertungskarte gegen Ende des Spiels vielleicht doch noch an zu wandern.

Übrigens ist *Zaster* laut Herstellerangabe zwar ein Spiel für drei bis sieben Spieler. Unserer Meinung nach sollten für eine Runde aber mindestens fünf Personen zusammenkommen (sonst wissen Sie nämlich immer ganz genau, wer gerade die „Abwertungskarte" in der Hand hält).



	DIAMANTEN				PERLEN				OPALE				ALLE SORTEN			
	◆	◆◆	◆◆◆	alle	○	○○	○○○	alle	▮	▮▮	▮▮▮	alle	1	2	3	alle
ROT																
BLAU																
GRÜN																
VIOLETT																
ALLE FARBEN																X

REVUE-Grußkarten von Ihren eigenen Fotos



Die Festtags-Überraschung mit der ganz persönlichen Note

Sie suchen eine Idee, um an Festtagen endlich einmal alle Ihre Freunde mit wirklich originellen und individuellen Grüßen überraschen zu können?

So einfach geht das:

- Geben Sie FOTO-QUELLE das von Ihnen ausgewählte Fotomotiv (gerahmtes Dia 24 x 24 oder 24 x 36, Farbnegativ 24 x 24 bis 6 x 9 oder Pocketnegativ).
- FOTO-QUELLE fertigt Ihnen dann bildhübsche farbige REVUE-Fotokarten (Format 9 x 18 cm).

10 Stück nur 9.90

25 Stück nur 22.50

Komplett mit gefütterten Umschlägen.





FOTO-QUELLE Das größte Fotohaus der Welt.

Erhältlich in allen FOTO-QUELLE-Fachgeschäften, Quelle-Warenhäusern, -Verkaufsstellen und allen FOTO-QUELLE-Agenturen.

Spiele sind eigentlich nutzlos und dienen keinem bestimmten Zweck!" Der das sagt, verdient seinen Lebensunterhalt mit Spielen: Alex Randolph, 58-jähriger Amerikaner mit Wohnsitz in Venedig, ist wohl der Welt populärster Spiele-Erfinder.

Alex Randolph ist eine unauffällige Erscheinung. Er wirkt oft wie ein Vertreter, der Angst hat, einen Korb zu bekommen. Dabei ist er sich seiner herausragenden Position bewußt.

Er macht das, was ihm Spaß macht. Und wenn er damit Geld verdient: um so besser. Die wirkliche Welt ist chaotisch, sagt er. Und darum schaffen sich die Menschen eine eigene neue Welt, mit eigenen Gesetzmäßigkeiten. Spiel, Kunst, Musik sind Ausdruck dieser Abkehr vom Chaos. „Zwischen diesen Welten ist ein Unterschied wie zwischen Garten und Dschungel!"

Ein Philosoph aus der Jackentasche. Spiele-Erfinder mit einer großen Zahl von weltweit erfolgreichen Produktionen. Wie kommt man zu diesem Beruf, den kein Arbeitsamt der Welt im Register hat? Randolph, von Hause aus Schriftsteller, arbeitete damals an einem Roman, dessen Held Spiele erfinden sollte. Und während der Autor über den Inhalt dieser Spiele nachdachte, faszinierten sie ihn schon mehr als die literarische Handlung.

Inzwischen hat er zwischen 50 und 100 Spiele erfunden. Darunter welche, die schnell wieder vom Markt verschwanden wie seine lustige Schachvariante *Mimikri* (bei der man nur die eigenen, nicht die Steine des Gegners kannte). Und Spiele, die sich auf den Weg zum künftigen Klassiker gemacht haben. *Twixt* gehört dazu. Dieses Spiel, so erzählte der Wahl-Venezianer, ist ihm vor mehr als zehn Jahren im Wiener Caféhaus Hawelka eingefallen.

Twixt kam zuerst in den USA auf den Markt, wo es in der Reihe der schon legendären *3M*-Buchschuber-Spiele einer der Hits war. Später in Deutschland gehörte es zu den Geheimtips unter den hierzulande als zu teuer verschrieenen *3M*-Spielen. Als *3M* mit Spielen aufhörte, schien *Twixt* für immer verschwunden. Der spätere US-Hersteller machte Billigware nach amerikanischem Muster – spiel und hopp. *Twixt* schien tot, bis es eine deutsche Firma wieder auf den Markt brachte. Die abgegrasten Neuheiten helfen halt den Oldtimern wieder auf die Beine.

Ästhetik ist für Randolph ein Grundelement des Spielens. Man spricht von „schönen Spielzügen" – übrigens auch im Sport. Daß auch die Spielfiguren selbst schön sind, dafür sorgt er persönlich. In seinem Studio an der Adria entwirft er alle Spielfiguren und -pläne, bevor sie einem Verlag angeboten werden.

Ob er sich vorstellen kann, immer Spiele zu erfinden? Das ist offen. Immerhin schreibt er auch Gedichte. Aber: „Wenn ich mich umschaue, finde ich überall neue Ideen für Spiele. Hauptsache, es macht mir weiterhin Spaß..."

Seine Frau sage ihm oft, er werde sicher eines Tages irgendetwas anderes machen. Er denkt noch nicht darüber nach. Und wenn, dann wird es sicherlich auch wieder etwas sein, daß ihm – Hauptsache – Spaß macht.

Für Randolph müssen sich Spiele deutlich von der Wirklichkeit unterscheiden, eine eigene Identität aufweisen. Sie müssen ein Ordnungsschema haben, und wer mitspielt, muß dieses Schema akzeptieren. Auch der Falschspieler achtet auf die Regeln, indem er sie für seine Tricks ausnutzt, findet Randolph.

Wichtig ist für ihn auch das Spannungselement des Spiels. „Ich bin gar nicht gegen Konfliktspiele", sagt er und nennt sich im gleichen Atemzug einen militanten Pazifisten. Die Kampflust, die er z. B. vor einem Schachspiel empfindet, sieht er als „Sublimierung von etwas, das wir doch alle in uns haben."

Die Lust zu jagen stecke in allen Spielen, findet er. „Schon in Mensch-ärgere-dich-nicht. Und wenn wir diese Lust wegnehmen und ein moralisches Spiel machen wollen, haben wir gar kein Spiel mehr".

Und keinen Spaß...

„Sehen Sie, der Konflikt in uns wird nicht durch Singen oder Beten verschwinden. Aber durch Spielen." Das sei in Wahrheit das beste Mittel, unsere Kampfeslust loszuwerden. *Harald Fritz*

„Die Lust zu jagen"...

... stecke in allen Spielen, meint der Spiele-Erfinder Alex Randolph, den wir Ihnen hier vorstellen.



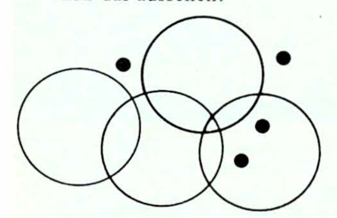
Viele Randolph-Spiele sind weltbekannt. Als regelmäßiger Mitarbeiter von SpielBox *wird er unseren Lesern mit seinen* Twixt-*Aufgaben (Seite 50) hoffentlich manches Kopfzerbrechen bereiten.*

Denkspiele

Hoppla

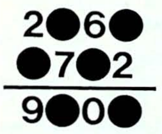
Eines schönen Nachmittags spielten Kinder mit vier gleich großen Reifen und vier Gummibällen. Unser Bild zeigt das Spielzeug während einer Spielpause.
Als die Klingel des Eiswagens ertönte, ließen die Kinder alles fallen und rannten die Straße hinunter.
Reifen und Bälle kamen in folgender Anordnung zu liegen:
- 4 Bälle in einem Reifen
- 3 Bälle in einem anderen Reifen
- 2 Bälle in einem dritten Reifen
- und 1 Ball im letzten Reifen.

Wie muß das aussehen?



Blackout

Eine einfache Additionsaufgabe. Sie war einfach, bis jemand sechs Zahlen bis zur Unkenntlichkeit bekleckert hat. Leider ist von den fehlenden Zahlen nur bekannt, daß es nur zwei verschiedene sind. Die Originalsumme müßte doch eigentlich leicht herauszufinden sein?



Reihe

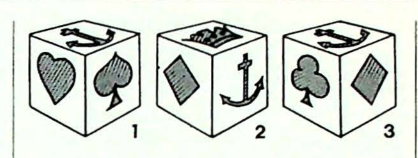
Wie heißt die nächste Zahl in der Reihe:

2, 3, 12, 18, 72, 108, 432, ?

Noch eine Reihe

Wie lautet die fehlende Zahl?

1, 6, 18, 40, 75, 126, 196, ?



Die magischen Würfel

Ein befreundeter Zauberer pflegte 3 Würfel mit sich herumzutragen, und einmal ließ er sie wie abgebildet auf dem Tisch liegen. Er forderte mich dann auf, ihm die Symbole der Seiten zu nennen, die man nicht sehen konnte.

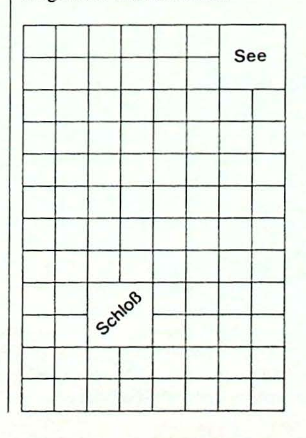
Er machte folgende Angaben:

1. auf keinem Würfel erscheint ein Symbol zweimal; 2. bei den drei Würfeln werden keine sich gegenüberliegende Kombinationen wiederholt; 3. nur die sechs abgebildeten Symbole werden verwendet und 4. auf gegenüberliegenden Seiten dürfen nur verschiedene Kartenfarben liegen (d. h. Herz darf Karo nicht gegenüberliegen und Pik nicht Kreuz).

Er gab mir eine weitere Hilfestellung: auf dem ersten Würfel links liegt dem Anker kein Kreuz gegenüber.

Erbschaft

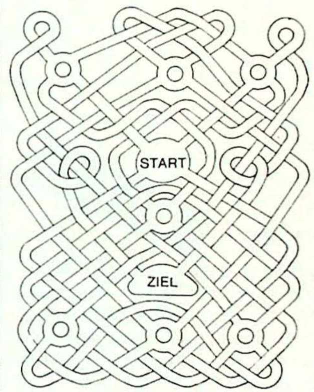
Ein Schloßbesitzer vermachte seinen Besitz seinen drei Söhnen; der älteste erhielt das Schloß und den See; die anderen beiden Söhne erhielten die Weinberge (der Rest des Besitztums), aufgeteilt in zwei Teile, die die gleiche Größe und die gleiche Form haben. Können Sie angeben, wo der Zaun aufgestellt werden muß?



Meckis Labyrinth

Ich glaube immer noch, wenn ich mir die Heizungsrohre unter unserem Badezimmer ansehe, daß der Installateur einen schlechten Tag hatte. Meine Frau meint, es habe daran gelegen, daß ich etwas gesagt hatte, besonders mein Kommentar über den Anschluß des Heizkörpers und daß das nur eine zehnminütige Arbeit wäre und vom überhöhten Arbeitspreis bei der Rechnung nachher abgezogen werden könnte.

Die Rohre an sich waren nicht das Problem – ich bin sicher, daß immer Wasser darin fließen würde, wenn wir die Pumpe anstellen. Aber da der Liebling unserer Jungen irgendwo da unten ist, sind wir zum Frieren verdammt, bis wir ihn herauskriegen.



Zur Zeit baut der Hamster ein Nest bei „Start" und der einzige Ausgang nach draußen ist ein Haken, den wir mit dem Schild „Ziel" versehen haben. Jetzt bringen wir den armen Mecki dazu, daß er an der Röhre kratzt und locken ihn dann mit Klopflauten zur nächsten Kreuzung; usw.

Können Sie einen Fluchtweg für unseren Hamster finden?

Zahlenjagd

Jeder einzelne Buchstabe steht für eine bestimmte Zahl von 0 bis 9. Welche Zahl stellt welchen Buchstaben dar?

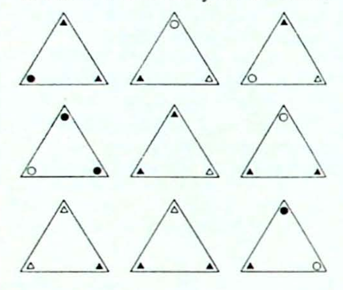
fc x fc = cgc
ab x ab = acd
ae x ae = adc

Es gibt nur eine Lösung.

Denkspiele

Fünf zu Fünf

Diese neun Dreiecke sollen zu einem Dreieck zusammengesetzt werden, wobei jede Seite des neuen Dreiecks aus fünf Dreiecken gebildet wird. Sie müssen nur darauf achten, daß zwei aneinanderstoßende Seiten (kleiner Dreiecke) dort, wo die Dreieckspitzen aneinandergrenzen, immer übereinstimmende Symbole haben.

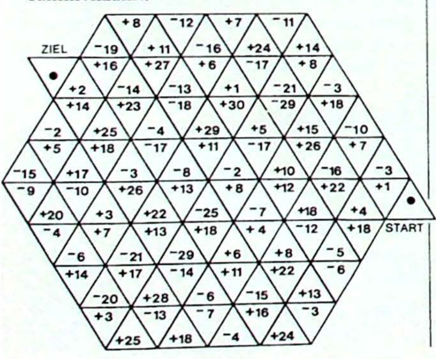


PREISRÄTSEL

Pfadfinder

In dem abgebildeten Sechseckgitter muß eine Kette gebildet werden, die „Start" und „Ende" miteinander verbindet. Von einem Dreieck in das nächste kann man gelangen, wenn die ganzen Seiten aneinandergrenzen (nicht nur die Spitzen).

Man darf durch beliebig viele Dreiecke gehen, aber keines darf zweimal passiert werden. Sobald eine Kette entstanden ist, muß die Endsumme ermittelt werden, indem man die Zahlen der Dreiecke zusammenzählt.



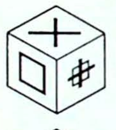
Bei Erreichen von „Ende" muß die Endsumme durch die Anzahl der passierten Dreiecke dividiert werden. Z. B. der Weg +1-3+7-10+18+15-29+5+30+29-18-4+23+25+14 ergibt 105, die, wenn sie durch 16 (Anzahl der benutzten Dreiecke) geteilt wird, 6,56 ergibt. Dieser Wert wird Quotient genannt.

Als **Gewinn** ist für den Einsender des höchsten Quotienten, der bis auf zwei Dezimalstellen ausgerechnet ist, ein Spielepaket im Wert von 100,– DM ausgesetzt; für den Zweiten gibt es ein Spielepaket im Wert von 75,– DM. Bei Unentschieden gilt, je weniger Dreiecke verwendet werden um so besser. Geben Sie Ihren Weg an von „Start" bis „Ende" und die Anzahl der verwendeten Dreiecke zusammen mit dem Quotientenwert. Stichwort „Pfadfinder", *SpielBox*, PF 200910, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß 31. 12. 81



Ein falscher Würfel

Drei der Abbildungen zeigen denselben Würfel aus verschiedenen Blickrichtungen. Ein Würfel paßt nicht dazu. Welcher?



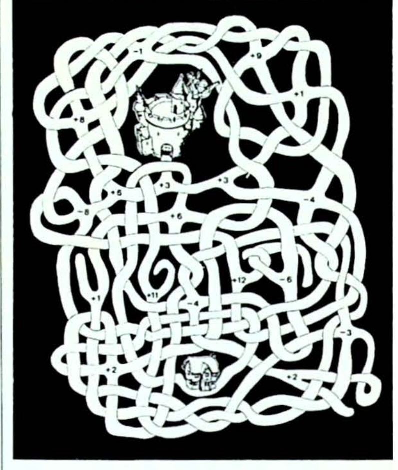



Goldene Jagd

Dies ist die Skizze eines dunklen Waldes. Ein unglaublich verschlungener Weg trennt Prinzessin Matilda im Schloß von Egbert in der kleinen Hütte.

Eines Tages machte sich Egbert auf den Weg zur Prinzessin. Egbert hielt an jeder Kreuzung und Weggabelung an, wartete den ersten Reisenden ab und – da er von einfachem Gemüt war – raubte ihn aus. Einmal geriet er an den Falschen und wurde selbst ausgeraubt. Schließlich erreichte er das Schloß mit 30 Goldmünzen.

Die Skizze zeigt Ort und Höhe der Summen an, die Egbert unterwegs erbeutete



oder verlor. Leider sind aber ein paar Zahlen an Orten aufgetaucht, an denen Egbert gar nicht war.

Finden Sie nun den Weg heraus, den Egbert genommen hat – den kürzestmöglichen natürlich.

Und natürlich müssen Sie feststellen, in welcher Reihenfolge Egbert die verschiedenen Summen erhielt oder verlor.

PREISRÄTSEL

Drei in einer Reihe

Kennzeichnen Sie in dem abgebildeten Zahlengitter insgesamt 54 Zahlen so, daß sich aus der Summe das höchstmögliche Ergebnis errechnet. Sie dürfen jedoch in jeder Reihe (von links nach rechts) oder

2	5	8	6	2	9	5	7	9	8	4	3	9	7	6	9	0	5
9	7	5	7	2	1	6	4	8	6	2	3	8	5	7	9	7	5
1	6	7	3	5	8	2	5	7	3	1	0	7	5	3	5	7	8
7	5	7	9	3	1	8	6	5	7	8	6	6	5	7	2	0	8
6	4	2	0	1	9	6	8	4	9	3	6	8	9	2	6	7	9
5	2	3	5	1	0	6	2	5	3	6	2	1	0	6	2	4	6
5	6	9	7	8	4	8	6	9	7	2	1	0	8	4	9	7	8
9	8	5	7	0	3	7	5	9	7	0	2	5	8	0	1	4	8
5	7	9	3	7	9	7	8	0	1	7	5	3	9	8	7	7	6
2	6	4	8	3	9	6	9	5	3	1	0	9	7	5	8	9	5
6	8	9	9	7	8	9	6	8	0	9	5	8	9	1	5	7	3
6	8	9	5	7	8	2	4	3	1	0	5	8	9	7	5	4	7
9	7	6	8	5	2	1	0	9	7	6	4	8	9	9	6	9	5
4	8	9	6	2	1	3	8	7	9	5	9	4	8	9	0	9	7
4	8	5	1	0	3	2	8	9	6	9	7	9	9	6	8	5	9
9	7	5	4	1	0	8	9	6	2	9	7	3	9	8	6	6	7
7	6	9	4	8	9	9	0	1	8	9	7	3	6	9	7	8	2
8	9	6	4	1	0	3	7	4	9	3	8	7	9	6	2	8	9

Denkspiele

Spalte (von oben nach unten) nur drei Zahlen kennzeichnen. Bedingung dabei ist, daß die Zahlen von 0 bis 9 mindestens einmal dabei sein müssen. Bitte notieren Sie die Endsumme jeder Reihe rechts außen, die Endsumme jeder Spalte unten und bilden Sie daraus die Gesamtsumme.

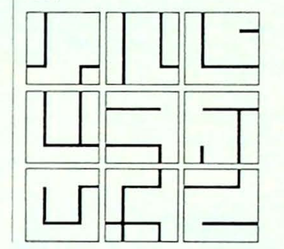
Bitte schicken Sie uns Ihre Lösung. Stichwort „Drei in einer Reihe“. Der Sieger erhält ein Paket von der *SpielBox* (Mit Spielen im Wert von DM 100.) Bei Unentschieden wird zunächst die höchste Endsumme der Reihen (von links nach rechts) gewertet, und dann die der Spalten. Einsendeschluß 31. 12. 81

Falsches Datum

Eine Jahreszahl paßt nicht in diese Reihe: 1442, 1470, 1696, 1752, 1976

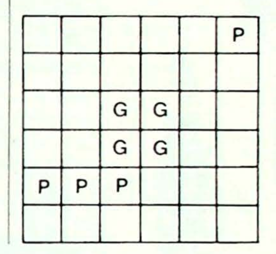
Bastel-Labyrinth

Diese neun Karten zeigten ursprünglich (als 3x3-Quadrat) ein einfaches Labyrinth. Der Weg begann in einer Ecke und endete in der gegenüberliegenden. Es gab auch offene Enden, aber keine Linie war völlig isoliert und keine Linie führte aus dem Quadrat hinaus. Wie sah das Labyrinth aus?

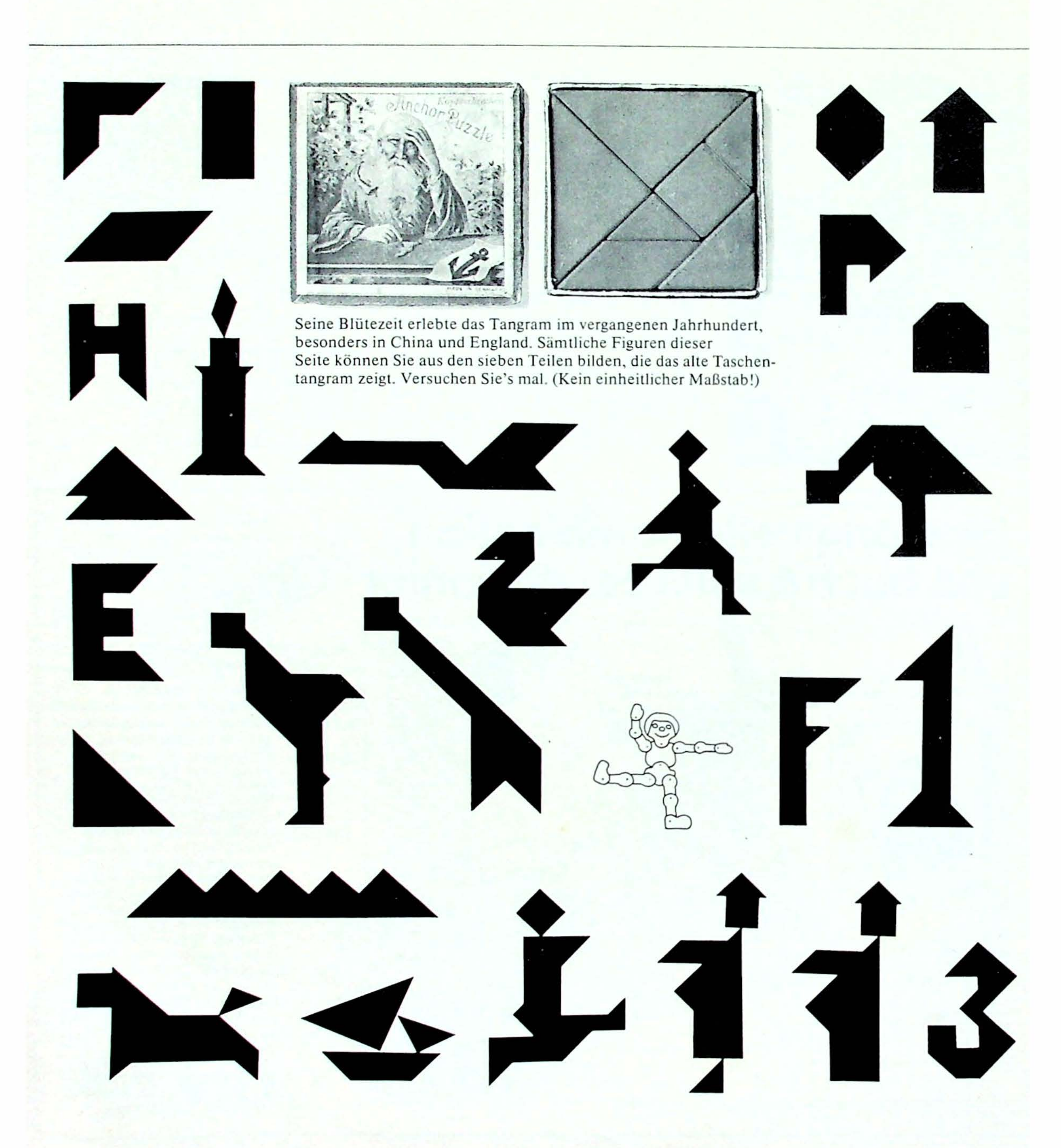


Formen-Probleme

Dieses Gitter soll in 4 Teile geschnitten werden, wobei alle Teile gleiche Größe und gleiche Form haben sollen und jedes Teil ein G und ein P haben muß. Können Sie zeigen, wie das gemacht wird – natürlich sollen Sie dabei entlang der Gitterlinien schneiden.



Tangrams



Seine Blütezeit erlebte das Tangram im vergangenen Jahrhundert, besonders in China und England. Sämtliche Figuren dieser Seite können Sie aus den sieben Teilen bilden, die das alte Taschentangram zeigt. Versuchen Sie's mal. (Kein einheitlicher Maßstab!)



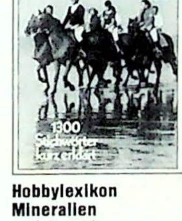
Freizeit mit Taschenbüchern

Lanners, Edi
Kolumbus-Eier
Tricks, Spiele, Experimente
7257/DM 5,80

Steuer, Helmut/Voigt, Claus
Das neue rororo Spielbuch
6270/DM 7,80

HOBBYLEXIKA







Hobbylexikon Eisenbahn
1400 Stichwörter
kurz erklärt
6262/DM 9,80

Hobbylexikon Mineralien und Gestein
1600 Stichwörter
kurz erklärt
6272/DM 10,80

Hobbylexikon Modellbahn
1700 Stichwörter
kurz erklärt
6249/DM 8,80

Hobbylexikon Pferde
1300 Stichwörter
kurz erklärt
6261/DM 8,80

SCHACHBÜCHER













Fischer, Bobby
Bobby Fischer lehrt Schach
6870/DM 7,80

Juniorschach

Walker, J. N.
Die ersten Züge
Eröffnungsspiele
spielend gelernt
7144/DM 5,80

Walker, J. N.
Angriff auf den König
Mittelspiele
spielend gelernt
7145/DM 6,80

Walker, J. N.
Anfangen mit Schach
Vom Brett zum
Spiel in einfachen
Schritten
7291/DM 5,80

Walker, J. N.
Teste dein Schach
Spielschwächen
erkennen, Spiel-
stärke verbessern,
Spielspaß gewinnen
7431/DM 6,80

Harding, Tim
Besser Schachspielen
Weg vom
Durchschnitt
Zug um Zug
7335/DM 8,80

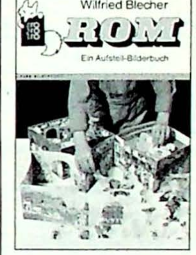
Webb, Simon
Schach für Tiger
Gewinnen mit
allen Mitteln
7383/DM 5,80

SPORTBÜCHER

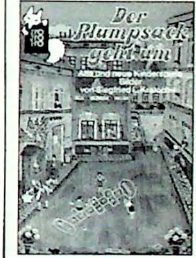


Brinckmann, Andreas/
Treeß, Uwe
Bewegungsspiele
Sozialarbeit,
Freizeitgestaltung,
Sportunterricht
7043/DM 8,80

rotfuchs







Blecher, Wilfried
Rom
Ein Aufstell-
Bilderbuch
Farb-Bilderbuch
200/DM 7,80

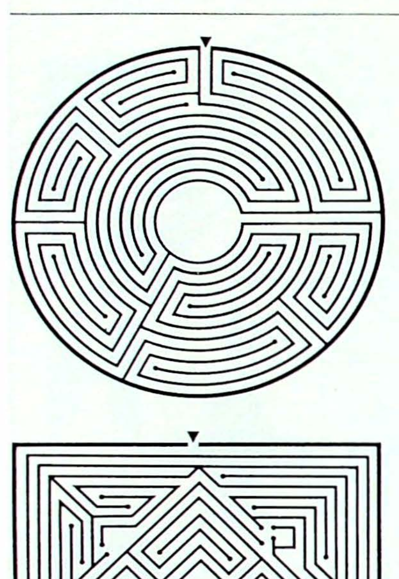
Blecher, Wilfried/
Schweiggert, Alfons
Das Affondil
Ein Klapp-Bilder-
Verwandel-Verwirr-
Wörterbuch
Farb-Bilderbuch
ab 4 Jahre
156/DM 5,80

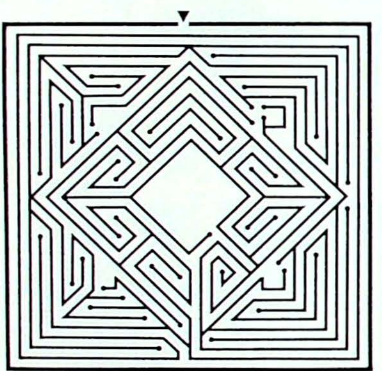
Kahlert, Elke/
Kohlsaat, Friedrich
Witzekiste
253/DM 6,80

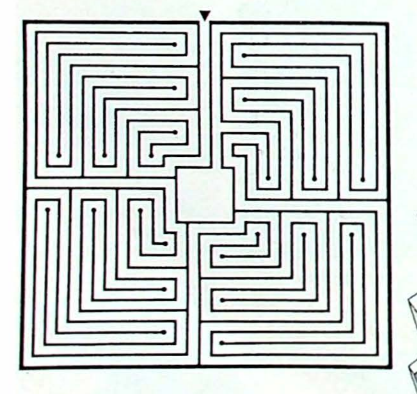
Neutert, Nathias
100 Tricks und Zaubereien
ab 8 Jahre
119/DM 5,80

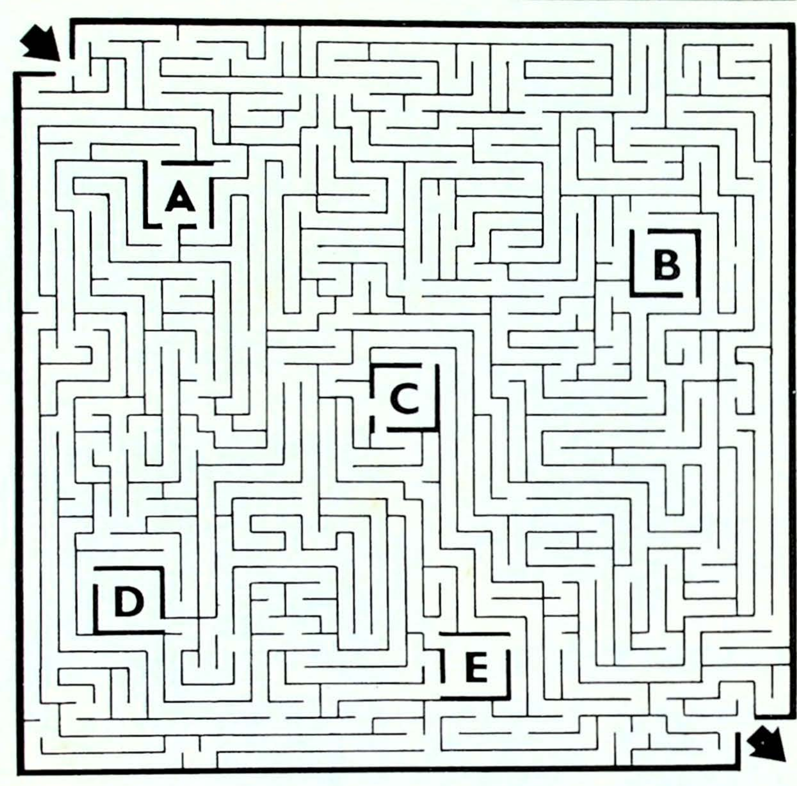
Der Plumpsack geht um
Alte und neue
Kinderspiele:
Bilder von Siegfried
L. Kratochwil
Farb-Bilderbuch
217/DM 6,80

Labyrinth

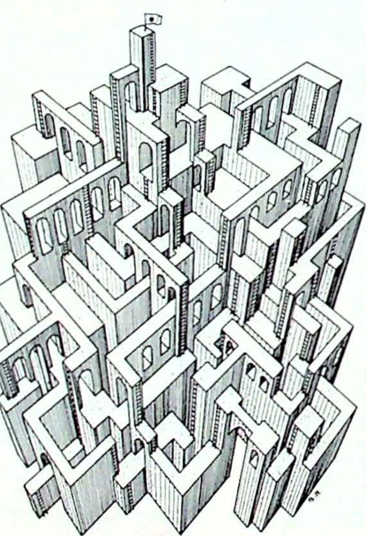






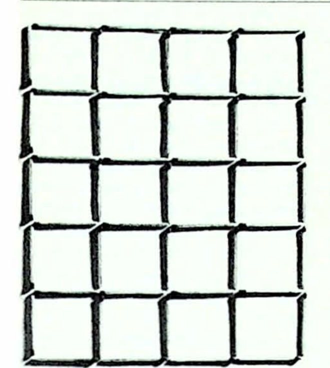


Zwischen dem Eingang oben links und dem Ausgang unten rechts befinden sich fünf Räume. Sie müssen auf dem Weg zum Ausgang jeden Raum einmal – und zwar nur einmal – betreten und beim Hineingehen und Verlassen jeweils verschiedene Ein- bzw. Ausgänge benutzen. In welcher Reihenfolge müssen die Räume durchschritten werden?

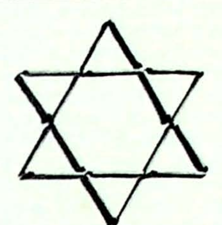


Für Labyrinth-Fans gibt es im Otto Maier Verlag Ravensburg ein Taschenbuch, aus dem wir hier ein schönes Beispiel vorstellen: Suchen Sie den kürzesten Weg von der Fahne oben bis ganz nach unten, indem Sie sich der Leitern, Mauern und Durchgänge bedienen. Sie dürfen aber nicht springen! (Freizeit-Taschenbuch Band 60, DM 5,80).

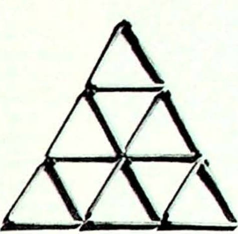
Streichholzspiele



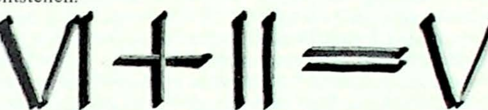
Man entferne aus dieser Figur zwölf Hölzchen, so daß jetzt zwei gleich große Quadrate und sechs gleich große Sechsecke auf dem Tisch liegen.



18 Hölzer brauchen wir für einen Stern. An diesem legen wir sechs Streichhölzer so um, daß sechs gleich große Thomben entstehen.



Wie erhält man aus dieser Figur zwei Rhomben und fünf Dreiecke? Fünf Hölzchen dürfen weggenommen werden.



Diese Gleichung bedarf der Berichtigung, wozu ein Hölzchen umgelegt werden darf.

Wer wird Weltmeister der Schnelldreher?



Würfel-Vater Ernö Rubik: Das Spiel des Jahrhunderts erfunden?

Auch wenn es zukünftigen Würfel-Rekordlern nicht mehr so leicht gelingen dürfte, mit ihrer Fertigkeit bis in die sonst eher ideenarme Fernsehunterhaltung vorzudringen, bleiben Interesse und Spielfieber der Bundesdeutschen vorerst noch ungebrochen. Der Boom des Würfelspiels hält an, womit natürlich nicht der Kneipen-Dauerbrenner Knobeln gemeint ist, sondern das Superpuzzle des Ungarn Ernö Rubik. Ein neuer, zukunftsträchtiger Markt hat sich aufgetan und eine neue Spielszene herausgebildet.

Aber: „Unter 100 Milliarden Möglichkeiten ist kein Geschäft zu machen", behauptet Rainer Seitz, Gründer des deutschen „Rubik's Cube Club", und meint damit den Zahlenrausch, den der Budapester Design-Professor Rubik mit seinem Zauberwürfel in der internationalen Spiel- und Tüftelszene ausgelöst hat. Mit 43 Trillionen Möglichkeiten ausgestattet – bei Rubiks neuer Erfindung einer Zauberschlange lockt die Werbung sogar mit 20 Quadrillionen Varianten (das ist eine Zwei mit 25 Nullen dahinter) –, hatte der Würfel einen wahren Massensport heraufbeschworen. Auf Partys wurde ebenso gedreht wie in Büros oder ärztlichen Wartezimmern. Rebellische Schulklassen saßen von einem auf den anderen Tag urplötzlich diszipliniert und mit gesenkten Köpfen in ihren Bänken. Nur unter den Pulten quietschten leise die Würfel.

„Früher, als es den Würfel noch nicht gab", schreibt Cubologe Seitz der *SpielBox*, „hatte ich verschiedene Hobbies." Jetzt ist seine Freizeit mit Club und Würfel ausgefüllt. Und das, seit er den Würfel November 1979 zum ersten Mal in die Hand bekam: „Jede freie Minute opferte ich dem Wahnsinnswürfel. Ich drehte Tag und Nacht, in der Badewanne oder im Auto – ich drehte fast durch."

Diese Würfelitis hatte und hat Seitz mit vielen gemeinsam. Zunächst galt der Ehrgeiz, das Superpuzzle in die sechs Ausgangsfarbflächen zurückzudrehen, was ohne Anleitung und Lösungshilfe nur den mathematisch Begabtesten gelang. Mehr als sechs Wochen brauchte der bundesdeutsche Vereinscubologe Nr. 1 bis zur Lösung. Dann gelang es ihm, diese zu wiederholen, schließlich zu systematisieren und damit in begehrte praktische Ratschläge für erfolglosere Würfeldreher umzusetzen.

Seitz wollte seinen Spaß am Würfel unbedingt mit anderen teilen und gründete den „Rubik's Cube Club", der in seinen Clubzielen Lösungshilfen, Erfahrungsaustausch und Wettbewerbe anbietet. Auch wenn der 33-jährige kaufmännische Angestellte nach seinen eigenen Worten „kein Vereinsmeier" werden wollte, ein vielbeschäftigter Clubwürfler ist er inzwischen. Rund 4000 zählen sich heute zu den bundesdeutschen Cubologen, denen das Spiel mit dem Würfel über das Tüfteln hinaus ein neues Zusammengehörigkeitsgefühl vermitteln soll. Clubzellen in den deutschen Landen veranstalten teilweise regelmäßig Treffen und haben sich dabei nicht nur Neuigkeiten vom Würfel zu erzählen. „Rubik's Cube Club", so sein Erfinder, „hat in vielen Menschen eine Puzzle-Leidenschaft geweckt, daß sie sich alle neuen Spiele besorgen, die auf dem Markt zu finden sind. Und ich glaube, daß so manche Spieleerfinder heute ihre Aktivitäten auf diese neue Welle abgestimmt haben."

Wo soviel Spielleidenschaft und sportlicher Ehrgeiz sind, da soll es an Wettbewerben und Meisterschaften nicht fehlen. Mit deutscher Gründlichkeit hat „Rubik's Cube Club" zunächst einheitliche Wettkampfregeln eingeführt und allen größeren Spielwarengeschäften mitgeteilt, nach welchen Regeln in Zukunft wettbewerbsmäßig zu drehen sei. Als Gegengabe für die Verteilung und Durchsetzen dürfen sich die Geschäfte und Kaufhäuser „Rubik's Cube Club Center" nennen und sind autorisiert, Stadtmeisterschaften durchzuführen, die der Club anerkennt.

Von den Städten zum Land und schließlich auf Bundesebene: im März 1982 werden die ersten offiziellen Deutschen Meisterschaften ausgetragen. Und im Mai desselben Jahren soll in der Stadt, in der durch Drehen schon viel Glück, aber noch mehr Ruine verursacht worden sind, nämlich Monte Carlo, sogar der Weltmeister der Schnelldreher ermittelt werden. Die Bedingungen dafür sind schon abgesprochen. Gedreht wird dann in zwei Versuchen hintereinander. Alle Würfel sind nach demselben System verdreht und alle so präpariert, daß sie gleich leicht manipuliert werden können. 15 Sekunden darf man den Würfel in Augenschein nehmen, bevor es gilt, gegen die Uhr anzukämpfen.

Wer nach den bundesdeutschen und den internationalen Regeln sich vielleicht bis Monte Carlo vorkämpfen will, kann beim Üben jetzt auf einige Vergleichszahlen zurückgreifen. Rekorde sind schon aufgestellt und sogar eingetragen, so in das dafür zuständige Guinnes-Buch der Rekorde, das im März in München Bestzeiten ermitteln ließ. Danach legten gleich zwei Schüler im Alter von 16 und 18 Jahren je 38 Sekunden vor. Rainer Seitz will sogar bei einem Frankfurter Schüler 19 Sekunden gestoppt haben.

Das Üben unter den Pulten scheint besonders erfolgsträchtig. Die beste Zeit zum Würfelkopieren hält nach Übersicht des Rubik's Cube Club-Gründers ebenfalls ein Frankfurter Schüler mit knapp unter 60 Sekunden, während ein anderer Fünfzehnjähriger sich erfolgreich darin übt, den Würfel mit nur einer Hand zurückzudrehen. Er braucht dafür nur knapp zwei Minuten.

Clubcubologie ist selbstverständlich nicht nur heiterer Selbstzweck. So erklärt denn auch Rainer Seitz den ideellen Impuls seines Handelns: „In einer Welt wie der unsrigen, die von Hektik, Streß und Frustration regiert wird, kann man hier eine Basis schaffen, die Menschen aus allen Alters- und Berufsstufen zur Kommunikation anregt und vielleicht ein bißchen näher zusammenbringt." Damit diese Kommunikation trotz der Trillionen Würfel-Möglichkeiten nicht an Stoff verliert, bemüht sich der Club sowohl um neue Spielvarianten wie auch um neue Denkspiele, die er in aller Welt sammelt und seinen Mitgliedern für neue Tüfteleien präsentiert. (Anschrift: Rubik's Cube Club, Amselweg 12, 6458 Rodenbach 2)

SB



Go



Das Spiel um die „Freiheit"

Schach und Go sind zweifellos die beiden bekanntesten Strategiespiele der Welt. Während Schach schon seit langem das führende Spiel in der westlichen Welt ist, nimmt Go eine ähnliche Stellung im Fernen Osten ein.

Die Ursprünge von Go liegen in China um 2000 v. Chr.; im 7. Jahrhundert nach Chr. tauchte es in Japan auf. Gegen Ende des letzten Jahrhunderts kam Go nach Europa, wo es aber nur langsam Fuß faßte. Das Go-Brett zeigt 19 horizontale und 19 vertikale Linien. Anders als die meisten westlichen Spiele wird Go auf den 361 Schnittpunkten der Linien gespielt und nicht auf den entstandenen Feldern.

Den Spielern stehen theoretisch unbegrenzt viele Steine zur Verfügung, man hat sich aber auf 181 schwarze und 180 weiße Steine beschränkt (mit denen man alle Schnittpunkte besetzen könnte). Das Spiel beginnt mit leerem Brett; der schwächere Spieler nimmt die schwarzen Steine und zieht als erster. Ein Zug besteht darin, daß ein Stein auf einen freien Schnittpunkt des Spielbretts gesetzt wird, auf dem er bis zum Ende des Spieles bleibt – es sei denn, der Stein wird vom Gegner geschlagen.

Das Ziel des Spieles ist es, freie Gebiete (Schnittpunkte) zu beherrschen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle freien Gebiete des Bretts umschlossen sind. Jeder Spieler zählt dann die Anzahl der Schnittpunkte, die er beherrscht; es gewinnt, wer die größte Anzahl erreicht.

Zusätzliche Punkte erhalten die Spieler für jeden geschlagenen Stein des Gegners. Steine werden durch Einschließen geschlagen. Ein Stein auf einem Schnittpunkt hat vier „Freiheiten", wenn er von vier unbesetzten Schnittpunkten umgeben ist (Abbildung 1). Sind alle Freiheiten eines Steines von gegnerischen Steinen besetzt, so ist der Stein geschlagen und wird sofort vom Spielbrett genommen.

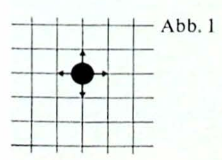


Abb. 1

Eine „Kette" oder „Reihe" ist eine Gruppe von Steinen einer Farbe, die auf einer horizontalen oder vertikalen Linie nebeneinander liegen (Abbildung 2). Eine Gruppe wird ebenfalls durch Besetzen aller Freiheiten geschlagen.

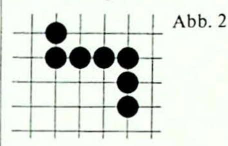


Abb. 2

Zwei Regeln verbieten gewisse Züge. Das „Selbstmord-Verbot" untersagt das Setzen eines Steines auf einen Punkt, der keine Freiheiten besitzt, da er dadurch geschlagen würde; es sei denn, er kann dadurch gegnerische Steine schlagen und Freiheiten erhalten. Die „KO-Regel" verbietet Züge, bei denen die Stellung des vorhergehenden Zuges im nächsten Zug wiederholt wird.

Beim Go-Spiel muß das Schlagen von Steinen frühzeitig erklärt werden und deshalb neigen Anfänger dazu, das Schlagen von Steinen überzubewerten. Zwar erhält man für jeden geschlagenen Stein einen Punkt, aber genau aus diesem Grund versuchen gute Go-Spieler, keine einzelnen Steine zu fangen, sondern durch geschickte Züge das eigene Gebiet wesentlich zu vergrößern.

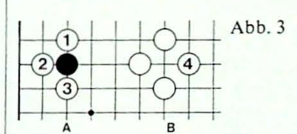


Abb. 3

Abbildung 3 zeigt, wie Weiß einen schwarzen Stein schlagen kann. Die Züge 1, 2 und 3 von Weiß haben Schwarz drei Freiheiten genommen (3 A); im nächsten Zug wird der schwarze Stein geschlagen. Ein Stein mit nur noch einer Freiheit befindet sich in „Atari"; das ist der japanische Ausdruck für die Gefahr, geschlagen zu werden.

Abbildung 3 B zeigt die Situation nach dem vierten Zug von Weiß, das den geschlagenen Stein bereits vom Brett genommen hat und getrennt aufbewahrt für die Endabrechnung.

Abbildung 4 A zeigt eine Gruppe von weißen Steinen, die durch waagerechte und senkrechte Linien miteinander verbunden sind. Abbildung 4 B zeigt, wie Schwarz diese Gruppe in „Atari" bringen kann, indem

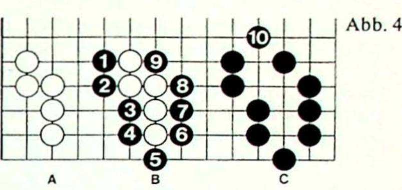


Abb. 4

es neun der zehn Freiheiten von Weiß besetzt. Abbildung 4 C zeigt die Situation nach dem Schlagen.

Auf zwei Anfängerprobleme muß hier hingewiesen werden. Eine Kette oder Reihe entsteht nur, wenn die Steine horizontal oder vertikal miteinander verbunden sind; aus diagonalen Verbindungen entsteht keine Kette bzw. Reihe. Der Spieler, der aber eine Kette angreift, kann mit unverbundenen Steinen eine Kette schlagen. In Abbildung 4 C wurde die weiße Kette von drei schwarzen Reihen (aus 3, 2 und 2 Steinen) und drei einzelnen Steinen geschlagen.

Abb. 5

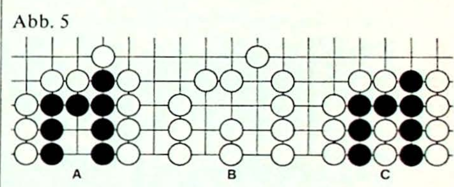


Abbildung 5 A zeigt eine schwarze Gruppe, die zwei freie Schnittpunkte umschlossen hat. Weiß hat alle äußeren „Freiheiten" der schwarzen Gruppe besetzt, kann aber diese Kette erst schlagen, wenn auch die inneren „Freiheiten" besetzt sind.

Abbildung 5 B zeigt die Situation nach dem Schlagen.

Anders die Situation, wenn nicht alle äußeren Freiheiten von Schwarz besetzt worden sind – siehe Abbildung 5 C. In diesem Fall wäre das Besetzen der letzten inneren Freiheit durch einen weißen Stein nicht erlaubt gewesen – siehe „Selbstmordverbot".

Einzelne freie Schnittpunkte, auf die der Gegner nicht setzen darf, weil es für ihn Selbstmord wäre, nennt man Augen.

Abbildung 6 zeigt eine schwarze Gruppe, bei der alle äußeren Freiheiten durch weiße Steine besetzt sind. Die Gruppe hat

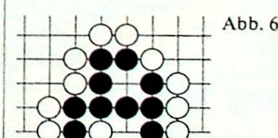


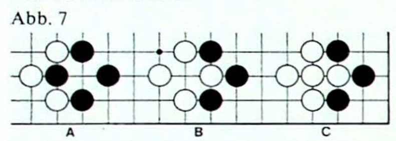
Abb. 6

Go

aber zwei getrennte Augen; ein Auge mit einem Schnittpunkt und ein Auge mit zwei Schnittpunkten, von denen Weiß bereits einen besetzt hat. Weiß kann nun allerdings keine der Freiheiten mehr besetzen, ohne das Selbstmordverbot zu verletzen.

Diese Situation verdeutlicht, daß Gruppen mit zwei getrennten Augen praktisch nicht geschlagen werden können. Die Größe der Augen ist unwichtig; wichtig ist, daß es getrennte Augen sind, die der Gegner niemals gleichzeitig besetzen kann. Im Spiel muß eine solche Situation nicht fertig aufgebaut werden; es genügt, daß eine Gruppe im Bedarfsfall zwei solcher Augen konstruieren könnte.

Abb. 7



In Abbildung 7 wird die KO-Regel näher erläutert. In Position A kann Weiß einen schwarzen Stein schlagen – Ergebnis siehe 7 B. Dieser Zug fällt nicht unter das Selbstmord-Verbot, da das Schlagen des schwarzen Steines für Weiß eine neue Freiheit eröffnet.

In Abbildung 7 B könnte Schwarz nun seinerseits den weißen Stein schlagen, gäbe es nicht die KO-Regel. (KO bedeutet auf japanisch „Ewigkeit"). Diese Regel verbietet Züge, die sich abwechselnd beliebig wiederholen lassen.

Schlägt ein Spieler einen einzelnen Stein, so darf der Gegner diesen Stein nicht im nächsten Zug schlagen. Das heißt, Schwarz müßte zunächst einen anderen Zug machen. Dadurch erhält Weiß die Möglichkeit, diese KO-Stellung zu beseitigen – s. Abb. 7 C – oder einen anderen, wichtigen Zug zu realisieren. Im letzten Fall könnte Schwarz die KO-Stellung für sich entscheiden. Dadurch wäre man wieder bei Position 7 A. Eine Wiederholung dieser Zugfolge ist möglich, solange immer ein Zug mit anderen Steinen dazwischengeschaltet wird. So ist sichergestellt, daß sich das Spiel weiterentwickelt.

Für Anfänger ist es oft schwierig, festzustellen, wann ein Go-Spiel zu Ende ist und wie man die eroberten Gebiete auszählt. Die folgende Regel kann ein Spiel beenden: Ein Spieler kann jederzeit „passen", das heißt, eine Runde aussetzen. Wenn beide Spieler nacheinander passen, so ist das Spiel damit zu Ende.

Abbildung 8 zeigt ein Spiel zwischen

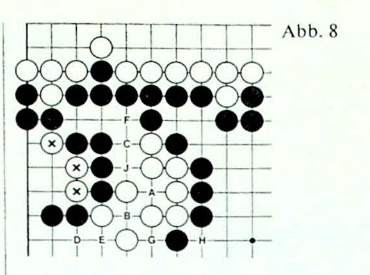
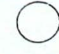


Abb. 8

Anfängern auf einem Feld mit 10 x 10 Linien. Das Spiel befindet sich in der Endphase. Zur Zeit hat Weiß 19 Schnittpunkte am oberen Rand erobert und zwei Punkte im unteren Teil des Spielfeldes. Schwarz hat 13 Punkte auf der rechten Seite erobert, 2 oder 3 in der Mitte und 10 oder mehr Punkte auf der linken Seite. Für Schwarz zählen auch die weißen Steine, die mit einem x gekennzeichnet sind; Weiß hat diese Steine aufgegeben, da sie in schwarzen Gebieten gefangen sind.

Das Spiel ist jedoch noch nicht ganz beendet. Weiß ist am Zug. Wie kann Weiß zusätzlich Gebiete gewinnen? Weiß setzt auf C, um das schwarze Gebiet in der Mitte zu reduzieren. Schwarz setzt nun auf D, könnte dadurch im nächsten Zug auf E set-



Go

zen und in der Folge das weiße Auge B zerstören. Weiß muß also selbst den Punkt E besetzen. Schwarz setzt dann auf F, um nicht weitere Punkte in der Mitte zu verlieren.

Weiß setzt dann auf G und zwingt Schwarz, auf H zu setzen – zum Schutz der eigenen Steine.

An diesem Punkt des Spiels angelangt, würde Weiß normalerweise sagen „ich passe" und Schwarz würde das ebenfalls tun. Damit wäre das Spiel zu Ende. Schnittpunkt J ist neutral, er kann von keinem Spieler erobert werden. Neutrale Punkte werden nach Beendigung des Spiels mit Steinen beliebiger Farbe gekennzeichnet – noch vor der Auswertung des Spiels.

Weiß gibt die drei angekreuzten Steine als Gefangene an Schwarz (diese Steine können unter keinen Umständen gerettet werden).

Schwarz entfernt diese drei Steine und erzielt somit insgesamt 29 Punkte (26 Geländepunkte und 3 Gefangene). Weiß hat im Laufe des Spiels einen Gefangenen gemacht und 21 Geländepunkte erobert, insgesamt also 22 Punkte. Schwarz gewinnt mit 7 Punkten.

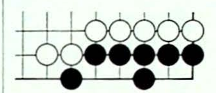
Aus diesem Beispiel läßt sich eine klare Definition für „sichere Gebiete" ableiten: Ein Gebiet gilt als sicher, wenn jeder dort gesetzte Stein des Gegners mit Sicherheit geschlagen werden kann.

Eine Grundregel guter Spiele ist, niemals Steine in sichere Gebiete des Gegners zu setzen. Eine weitere Grundregel besagt, daß in ein eigenes, sicheres Gebiet keine unnötigen Steine gesetzt werden sollen. Denn jeder Stein dort reduziert die erreichte Punktezahl.

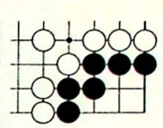
Wenn ein Spiel ein Stadium erreicht, in dem man weitere Steine nur noch unter Verletzung der o. g. Regeln setzen kann, ist ein Spiel zu Ende, weil sich am Ergebnis nichts mehr ändern läßt.

Go-Probleme

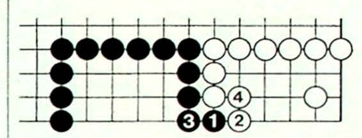
Für Spieler, die bereits mit den Grundregeln vertraut sind.



Problem 1
Weiß ist am Zug und schlägt die schwarze Gruppe.
Wohin muß Weiß seinen nächsten Stein setzen?

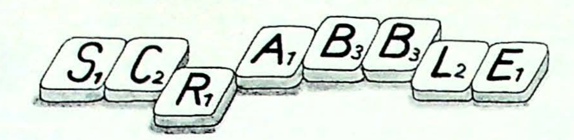


Problem 2
Weiß ist am Zug und soll verhindern, daß Schwarz eine Gruppe mit zwei Augen erreicht.
Wohin muß Weiß seinen nächsten Stein setzen?



Problem 3
Derartige Positionen kommen oft in der Endphase von Spielen vor. Schwarz ist am Zug und drückt die weiße Gruppe etwas zurück, während beide Spieler ihre Grenzen zu sichern suchen.
Einer der vier Züge ist ein Fehler (Einflüsse vom Rest des Spielfeldes sind ausgeschlossen).
Welcher Zug ist falsch
und warum?

A U F G A B E N



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A													U$_1$			A
B		T$_2$	E$_1$	I$_1$	G$_2$								N$_1$			B
C		O$_2$			R$_1$								D$_1$			C
D		S$_1$			I$_1$								A$_1$			D
E		E$_1$	I$_1$	L$_2$	E$_1$				A$_1$	F$_3$	F$_3$	E$_1$	N$_1$			E
F		N$_1$			S$_1$				R$_1$				K$_3$			F
G	E$_1$	D$_1$	L$_2$	E$_1$		S$_1$			A$_1$		M$_3$					G
H		E$_1$		N$_1$	O$_2$	T$_2$	E$_1$	N$_1$	B$_3$	L$_2$	A$_1$	T$_2$	T$_2$			H
I	G$_2$	R$_1$	A$_1$	T$_2$		U$_1$			I$_1$		X$_8$					I
K	Ä$_6$			L$_2$		N$_1$			S$_1$		I$_1$					K
L	N$_1$			O$_2$		D$_1$			C$_2$		M$_3$		V$_4$			L
M	G$_2$			B$_3$		E$_1$			H$_2$		E$_1$	H$_2$	E$_1$			M
N	E$_1$			E$_1$		N$_1$			E$_1$				R$_1$			N
O				N$_1$									S$_1$			O
P								S$_1$	C$_2$	H$_2$	Ö$_8$	N$_1$	E$_1$	R$_1$	E$_1$	P
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

A$_1$ I$_1$ P$_4$ R$_1$ R$_1$ S$_1$ S$_1$ Z$_3$

PREISRÄTSEL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A												W$_2$	E$_1$	I$_1$	B$_3$	A
B												E$_1$			U$_1$	B
C					Q$_{10}$							S$_1$			S$_1$	C
D	V$_4$	O$_2$	R$_1$	A$_1$	U$_1$	F$_3$						P$_4$			C$_2$	D
E				A$_1$	A$_1$	L$_2$			W$_2$	Ä$_6$	R$_1$	E$_1$	N$_1$		H$_2$	E
F				S$_1$		I$_1$			I$_1$			N$_1$				F
G					F$_3$	E$_1$	G$_2$	E$_1$	R$_1$	S$_1$		S$_1$				G
H				L$_2$	A$_1$	G$_2$	E$_1$	R$_1$	T$_2$	E$_1$	S$_1$	T$_2$				H
I					S$_1$		I$_1$		E$_1$	X$_8$		I$_1$				I
K					S$_1$		G$_2$	E$_1$	L$_2$		A$_1$	C$_2$	H$_2$	T$_2$		K
L				R$_1$	E$_1$	H$_2$	E$_1$				Ü$_1$	H$_2$	U$_1$			L
M	K$_3$	N$_1$	I$_1$	E$_1$	N$_1$						F$_3$	E$_1$	I$_1$	N$_1$	D$_1$	M
N				I$_1$								N$_1$		O$_2$		N
O				M$_3$										R$_1$		O
P				T$_2$										D$_1$		P
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

A$_1$ E$_1$ I$_1$ M$_3$ N$_1$ N$_1$ Y$_{10}$ Z$_3$

In die abgebildeten *Scrabble*-Spielfelder sollen die jeweils acht zur Verfügung stehenden Buchstaben eingebaut werden.

Aus möglichst vielen Buchstaben wird ein Wort gebildet, das unter Ausnutzung möglichst vieler Prämienfelder auf das Brett gesetzt wird. Die Wortbildung kann durch Verlängern eines bereits vorhandenen Wortes erfolgen oder durch rechtwinkliges Ansetzen oder durch paralleles Einsetzen zwischen andere Worte. Überall dort, wo Buchstaben direkt aneinanderstoßen, müssen sie in ihrer gesamten Folge sowohl waagerecht als auch senkrecht sinnvolle Wörter ergeben.

Die Punktezahl errechnet sich aus den Buchstabenwerten des neuen Wortes plus der Zusatzpunkte durch Prämienfelder bzw. Verwendung aller acht Buchstaben.

Prämienfelder gelten nur, wenn sie neu besetzt werden; besetzte zählen nicht noch einmal. Zuerst werden die Buchstabenprämien berechnet und dann die Wortprämien. Bedeckt ein Wort zwei Wortprämienfelder, so wird zweimal multipliziert.

Ergeben sich durch das Ansetzen eines Wortes weitere Wörter, so wird jedes Wort gezählt. Neu besetzte Prämienfelder gelten in einem solchen Fall für alle neuen Wörter, die mit ihnen verbunden sind.

Wer alle acht Buchstaben verwenden kann, erhält 50 Punkte zusätzlich.

Versuchen Sie, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.

- doppelter Buchstabenwert
- dreifacher Buchstabenwert
- doppelter Wortwert
- dreifacher Wortwert

Die Aufgabe links ist ein Preisrätsel!

Schicken Sie Ihre Punktzahl bis zum 31. 12. 81 unter dem Stichwort „Scrabble“ an: *SpielBox,* Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2

Die fünf höchsten Werte erhalten je ein Pocket-*Scrabble.*

Probleme nicht leugnen sondern lösen.

BAYER

KW 2618 o

Bayer forscht für den Umweltschutz.

Frühsport bei geschlossenem Fenster? Das würde unserem Nachbarn sicher nicht gefallen. Er liebt frische Luft. Wie jeder von uns. Aber, muten wir nicht alle unserer Luft viel zu – trotz wachsendem Umweltbewußtsein?

Mit Abgasen, Heizungen, Fabriken. Und obwohl wir bei Bayer mit jährlich über 500.000 Meßdaten von automatischen Meßstationen und fahrbaren Meßwagen innerhalb und außerhalb der Werke bestätigt finden, daß die Luft um unsere Werke besser geworden ist als ihr Ruf, riecht es manchmal noch nach Chemie.

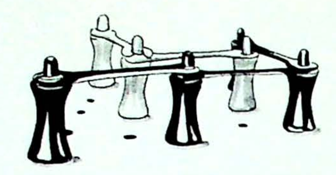
Was tun wir dagegen? Wir verbrennen zum Beispiel die Abluft, wir waschen die Abluft, wir leiten sie durch Filteranlagen und produzieren mehr und mehr in geschlossenen Produktionskreisläufen, aus denen keine Gerüche mehr entweichen können. Zur Kontrolle all dieser Maßnahmen setzen wir unsere Luftspürer ein: Mitarbeiter, die ständig in und um unsere Werke patroullieren, Geruchsquellen aufspüren und sie so schnell wie möglich beseitigen lassen.

Wir brauchen Chemie und müssen mit ihr weiterleben. Trotz einiger Probleme und Risiken. Wie in vielen Bereichen des täglichen Lebens. Zum Beispiel am Arbeitsplatz, im Haushalt, im Straßenverkehr. Aber wir alle sollten uns bemühen, Risiken zu erkennen, richtig einzuschätzen und so klein wie möglich zu halten. Dazu leisten wir bei Bayer nach Kräften unseren Beitrag.



A U F G A B E N

Twixt



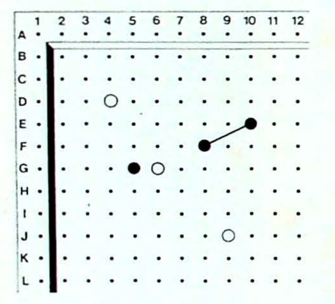
Zunächst eine kurze Spielbeschreibung für *Twixt*-Neulinge. Sinn – und auch Witz – dieses Spiels ist es, die gegenüberliegenden Ränder eines quadratischen Spielfeldes miteinander zu verbinden – mit roten Brücken die roten, mit gelben die beiden gelben Spielränder. Das kann schließlich nur einem gelingen: dem Sieger.

Im *Twixt* schlägt man keine Figur. Man baut und verhindert, daß der andere seine Brücken bauen kann. Die Spielregeln sind einfach: Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen freien Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter der Grenzlinie des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehrere Figuren in einem „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie miteinander verbinden. Wer zuerst eine ununterbrochene Brücke zwischen den beiden Feldrändern gebaut hat, ist Sieger.

In den folgenden Aufgaben stehen der einfacheren Darstellung wegen Weiß und Schwarz für die Originalspielfarben. Die dazugehörigen Diagramme zeigen nur das Viertel des Spielfeldes, das zur Lösung der taktischen Aufgaben gebraucht wird. In allen Aufgaben will Weiß die obere weiße Grenzlinie erreichen und gleichzeitig Schwarz von der linken schwarzen Grenzlinie her absperren – und umgekehrt. In allen Spielen ist Weiß am Zug.

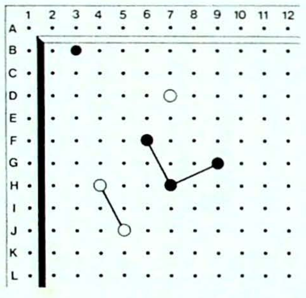
Noch ein Wort zur *Twixt*-Notierung: Benannt werden die Koordinaten des Zuges (z. B. J 5). Wenn eine Verbindung zustande gebracht worden ist, werden die Koordinaten einmal unterstrichen (z. B. D 6) und entsprechend zweimal bei einer Doppelverbindung (z. B. H 8). Die Züge sind laufend numeriert: Weiße Züge haben ungerade Nummern, schwarze dagegen gerade.

Alex Randolph



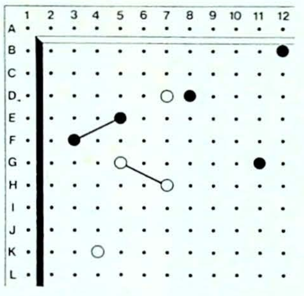
Aufgabe 1

Schwarz hat gerade G 5 gespielt und droht jetzt mit gefährlichen Doppelverbindungen (E 6 oder H 7). Solche „Übersprünge" kommen häufig in *Twixt*-Partien vor. Weiß kann sich aber hier elegant verteidigen und dabei entscheidend angreifen.



Aufgabe 2

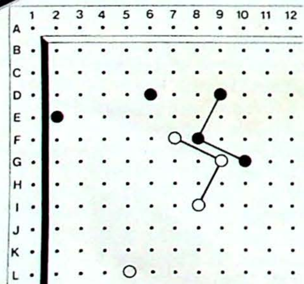
Für Weiß sieht es hier schwarz aus ... Seine J 5–H 4-Verbindung ist noch weit vom Ziel und die D 7-Figur scheint von der Handlung ausgeschnitten zu sein. In Wirklichkeit aber ist das eine ganz klassische *Twixt*-Situation. Jeder erfahrene Twixter weiß genau, wie man in so einer Stellung spielen muß.



Aufgabe 3

Eine kompliziertere Stellung. Schwarz scheint in alle Richtungen leichte Verbindungsmöglichkeiten zu haben. In einem kritischen Punkt ist aber seine Stellung sehr schwach: dort muß Weiß angreifen.

PREISRÄTSEL



Täuschend einfach, aber in Wirklichkeit auch für erfahrene Spieler vertwixt schwer. Bei umgekehrten Farben ist die Stellung mit der in Aufgabe 2 verwandt. Schwarz hat gerade D 6 gespielt: in Aufgabe 2 war das der Gewinnzug. Hier ist die Lage aber etwas anders. Allerdings kann Weiß auch jetzt noch durchbrechen, auch wenn der Zug zunächst „unlogisch" erscheinen mag.

Die Lösung folgt im nächsten Heft. Inzwischen können aber Leser, die die richtige Lösung gefunden haben, sie an *Vertwixt, SpielBox,* Postfach 200910, 5300 Bonn 2, schicken. Bitte nicht vergessen, die Lösung zu beweisen – also mehrere Züge und wenigstens zwei Varianten!

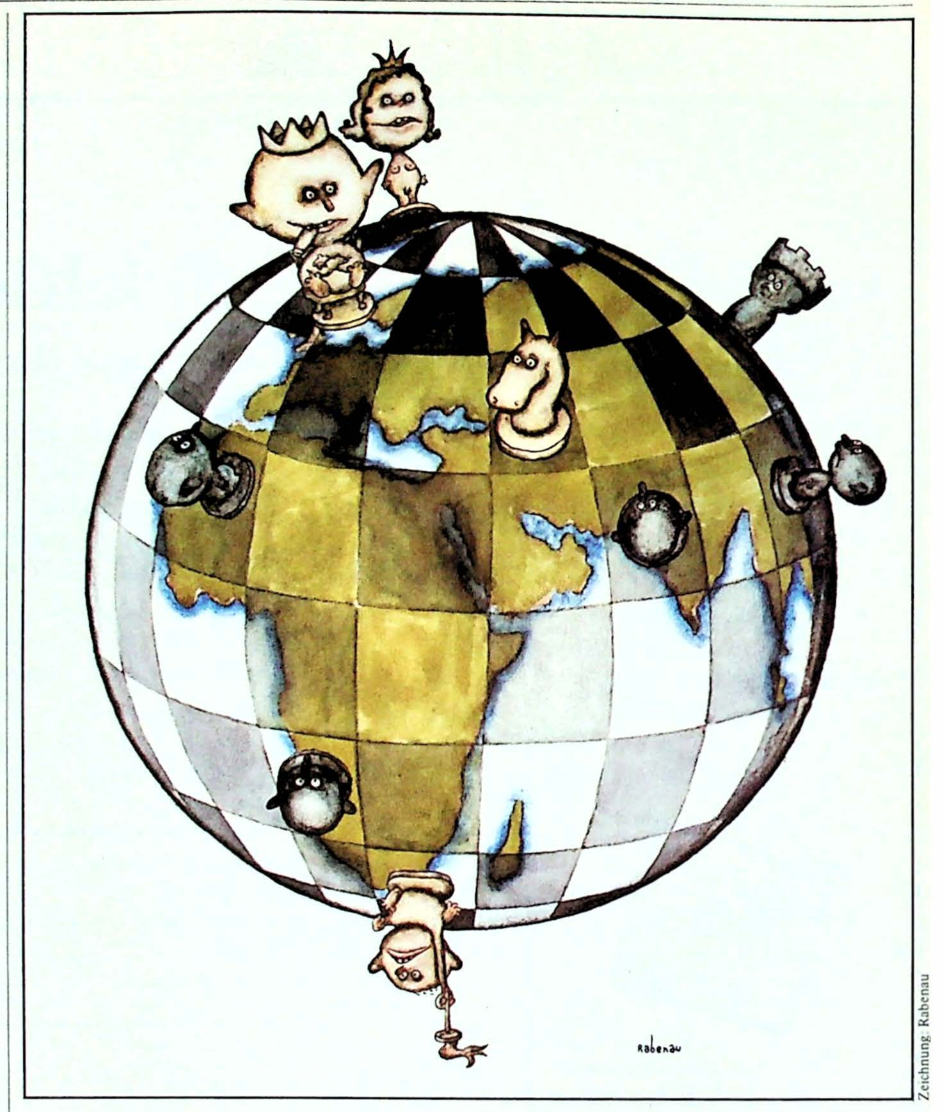
Einsendeschluß ist der *31. 12. 1981.* Gewinner werden im nächsten Heft veröffentlicht. Unter den richtig eingegangenen Lösungen werden fünf „Prairie"-Spiele verlost, handsigniert von ihrem Erfinder Alex Randolph.

Für jeden etwas

Herbst ist die Zeit, da die Drachen steigen – wer hier Experte werden und seinen Kindern imponieren will, tut gut daran, sich mindestens einen, vielleicht aber auch alle der einschlägigen Titel zu besorgen: Daniel Picon, Neue Drachen (Otto Maier Verlag 1980, DM 5,80); Susan Tyrrell, Drachen selber bauen (Heyne 1980, DM 5,80); David Pelham, Bastelbuch der Drachen (DuMont 1977, DM 16,80). Alle drei Werke geben Anleitungen zum Selbstbau, Tips zur Flugtechnik und die beiden letztgenannten bieten auch manch interessante Information über historische Hintergründe.

Wer sich lieber mit weniger aufwendigen Modellen aeronautisch betätigt, wird dazu Wesentliches in Martin Feldmann, Papierflieger. Flugobjekte zum Falten, Trimmen und Fliegenlassen (Heyne 1980, DM 4,80) und vor allem in Jerry Mander/George Dipple/Howard Gossage, Das große internationale Papierflieger-Buch (Hugendubel 1979, DM 14,80) finden: dieses berichtet in Wort und Bild über die Ergebnisse des 1. Internationalen Papierflieger-Wettbewerbs, an dem sich vor allem sehr gestandene und sonst recht imponierende Erwachsene beteiligt haben.

„Rubik's Cube" wirft nach wie vor hohe Wellen, und so ist es nicht weiter erstaunlich, daß bereits mehrere Publikationen dazu veröffentlicht wurden. Nach David Singmasters „Notes on Rubik's Magic Cube" (Enslow Publishers New Jersey, 1980, sowie Eigenverlag) und manchen Artikeln in Zeitungen und Zeitschriften gibt es jetzt von Prof. Dr. Kurt Endl, Rubik's Cube. Strategie zur Lösung (Würfel Verlag 1980, überarbeitete 2. Auflage), dann Josef Trajber, Der Würfel. Lösungswege, mathematische Grundlagen, Varianten für Supertüftler (Falken 1981, DM 6,80) und schließlich – mit mehrfarbigen Illustrationen, einem Vorwort von Ernö Rubik und neuesten Informationen – Tom Werneck, Der Zauberwürfel. So lösen Sie das Geheimnis des Rubik's Cube (Heyne 1981, DM 8,80). Wer es mit all diesen Hinweisen noch immer nicht schafft, seinen Würfel wieder hübsch uniform zu ordnen oder wem dafür einfach der Aufwand zu groß ist, dem geht's wie mir: er muß auf einen lieben Mitmenschen warten, der die Arbeit für ihn bewältigt . . .



Zeichnung: Rabenau

Auch andere Einzelspiele haben in letzter Zeit Autoren gefunden, die uns in ihre Geheimnisse einweihen: Hans Schürmann/Manfred Nüscheler, So gewinnt man Mühle (Otto Maier 1980, DM 7,80); Joseph Weigand, Das Shogun Handbuch. Öfter gewinnen mit der besseren Strategie (Otto Maier 1980, DM 6,80); Karin Spitzing, Alles über Scrabble. Regeln, Tips, Tricks, Informationen für Anfänger und Könner (Hans J. Heilgeist 1981); Ephraim Herzano, Das offizielle Rummikub-Buch (Mohn 1980, DM 9,80). Regeln, Varianten, Taktiken, andere Informationen – Liebhaber der genannten Spiele sollten da mindestens einen Blick hineinwerfen, um festzustellen, ob sie wirklich schon alles Wichtige selbst erkannt haben.

Kürzlich ist auch ein erstes aus einer Serie von Papier- und Bleistift-Spielebüchern erschienen: Sid Sackson, Denkspielen mit Farbstiften (Hugendubel 1981, DM 14,80), das sieben neuartige Titel (inklusive heraustrennbarer Spielpläne) enthält, die die Vorzüge aller Sid-Sackson-Kreationen aufweisen.

Viel Kulturhistorisches und Hintergründiges bietet Ruth Dirx, Das Buch vom Spiel (Burckhardthaus-Laetare 1981, DM 12,80), das auch eine große Zahl Schwarz-Weiß-Abbildungen enthält und sich mit allen möglichen Spielformen auseinandersetzt.

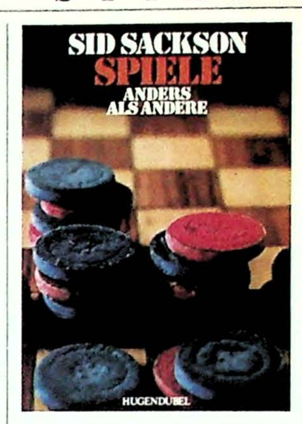
Reminiszenzen bekannter und unbekannter Autoren haben Ingeborg Weber-Kellermann und Regine Falkenberg gesammelt: Was wir gespielt haben. Erinnerungen an die Kinderzeit (Insel 1981, DM 36,–), wobei es natürlich um bekannte und vergessene Kinderspiele geht.

Immer umfassender kommt das Werk Martin Gardners auf den deutschsprachigen Markt: Über Jahre hinweg schrieb er im „Scientific American" eine überaus populäre Kolumne über mathematischen Zeitvertreib, in der er in fast allgemein verständlicher, aber jedenfalls immer lesenswerter Form dem unheimlichen Zahlen- und Formelsalat zu Leibe rückte und auch Nichtmathematikern wenigstens erahnbar machte. Gewürzt wird das Ganze dann immer wieder durch Denksportaufgaben, von denen er einige herausgegeben hat.

Artikel der genannten Art sind in Mathematische Rätsel und Probleme, Mathematisches Labyrinth, Mathematische Knobeleien (alle Vieweg) und Mathematischer Karneval sowie Die Zahlenspiele des Dr. Matrix (beide Ullstein, DM 32,–/DM 5,80) enthalten; Denksportaufgaben von Altmeister Sam Loyd hat Martin Gardner in Mathematische Rätsel und Spiele sowie Noch mehr mathematische Rätsel und Spiele zusammengefaßt (beide DuMont, je DM 9,80); eine weitere Sammlung mit einfacheren Knobeleien ist als Rätsel und Denkspiele (Ullstein 1980, DM 5,80) erschienen.

Mit etwas anderen, aber dennoch verwandten Themen befaßt sich Martin Gardner in Das verhexte Alphabet. Tips und Tricks für Geheimschriften (Ullstein 1981, DM 4,80) sowie in Mathematik und Magie. 115 Karten-, Würfel- und Dominotricks, mathematische Spiele und Zauberkunststücke (DuMont 1981, DM 12,80): Auch Zaubern hat natürlich mitunter mit Mathematik zu tun, was alle die leicht begreifen, für die beim Datum angefangen alle Zahlen mit höherer Hexenkunst zu tun haben . . .

Walter Luc Haas



Sid Sacksons Klassiker

Sid Sackson: Spiele anders als andere, Hugendubel-Verlag, 220 S., DM 29,80

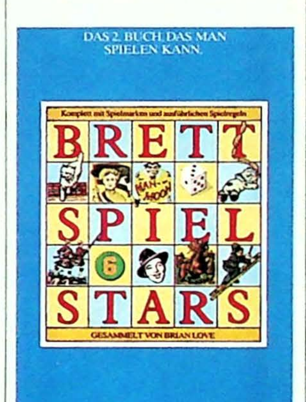
Das Buch ist nicht neu, obwohl es erst in diesen Tagen in Deutschland herauskommen wird: die amerikanische Originalausgabe, „A Gamut of Games", zählt seit ihrem Erscheinen vor einem Dutzend Jahren zu den Klassikern der Spieleliteratur.

Es enthält fast ausschließlich Spiele, die nie in Schachteln auf den Markt gekommen und deshalb bei uns nahezu völlig unbekannt sind, so daß sich die Anschaffung des Werkes schon deshalb lohnt: alle diese neuen Spiele lassen sich mit einfachem, sozusagen überall vorhandenem Material (wie Karten, Damebrett, Papier und Bleistift, Dominos, Münzen) sofort und meist mühelos in Angriff nehmen.

Simple, langweilige Spiele also? Wer solches vermutet, verkennt Sid Sackson: Er ist der Erfinder so faszinierender Kreationen wie *Acquire, Bazaar, Bierbörse, Blockade, Can't Stop, Corner, Executive Decision, Focus, Monad, Sleuth, Venture* – und vieler anderer mehr, die noch nicht bis zu uns gekommen sind. Fast alle seine Spiele haben was gemeinsam: ihre Regeln sind einfach, klar und so exzellent durchdacht und geschrieben, daß jeder sie mühelos bewältigen kann – aber man benötigt einiges an Zeit und Überlegung, bis man alle taktischen und strategischen Feinheiten entdeckt (geschweige denn gemeistert) hat. Die Spielmechanismen bieten einen besonderen ästhetischen Reiz: da steckt jeweils ein besonderer Kniff und Pfiff darin, der seinen Werken den unverkennbaren Stempel aufdrückt: eben das, was man den Sid-Sackson-Touch zu nennen pflegt.

„Spiele anders als andere" gibt die vollständigen Regeln (und einige Variationen) für 40 Spiele: rund zwei Dutzend stammen von Sid Sackson selbst, ein Dutzend von seinen wesensverwandten Erfinderfreunden und etwa ein halbes Dutzend von anonym gebliebenen Autoren.

Da gibt es Spiele mit Karten (was nicht genau das gleiche ist wie Kartenspiele), in denen etwa Bowling und Golf simuliert wird, da findet man Regeln für spannendes Poker, Bridge und Rummy zu zweit, da läßt sich Papier und Bleistift oder auch der Würfel zu hochkarätigen Denkübungen verwenden, da wird man sich auf dem Damebrett völlig andere Strategien und Taktiken einfallen lassen müssen – und schließlich sind sogar ein paar Partyspiele enthalten. *W. L. H.*



Alte Spiele aus der neuen Welt

Brian Love: Brettspielstars, argos press, DM 49,–

Daß der Evergreen *White Christmas* von Bing Crosby stammt, gut – das wußte ich trotz völlig anders gelagertem Musikgeschmack schon, aber mal ganz ehrlich: Wußten Sie, daß es auch ein Bing Crosby-Spiel gibt? Also ich jedenfalls nicht. Es gibt aber wirklich eins: *Bing Crosby's Call me lucky-Game*, ein witziges Setzspiel für vier Personen aus dem Jahre 1954, verlegt damals von Parker Brothers, die ja auch hierzulande bekannt sind.

Dieses Bing Crosby-Spiel ist nur eines von insgesamt 44 Spielen, die alle in dem Buch „Brettspielstars" von dem Engländer Brian Love zusammengetragen worden sind.

Nun, Spielebücher gibt's eigentlich schon viele, wieso schon wieder ein neues? „Brettspielstars" ist kein normales Spielebuch, es unterscheidet sich in wesentlichen Punkten von anderen auf dem Buchmarkt befindlichen Büchern. Da ist zum Ersten das Format: das Buch ist fast zu groß, um es in einem handelsüblichen Bücherregal unterbringen zu können, nämlich stolze 51 x 37 cm! Dann die Aufmachung: Auf insgesamt 80 Seiten werden 44 Spielpläne vorgestellt, allesamt in Farbe und natürlich mit allen Spielregeln. Und dann das Wichtigste: Dem Buch ist ein Bogen aus fester Pappe beigelegt, auf dem die benötigten Spielfiguren aufgedruckt sind.

Viele dieser zumeist amerikanischen Spiele sind über zwei Seiten gedruckt, so daß man gleich eine große Spielvorlage hat. Und das ist wichtig. Denn das Buch ist vom Herausgeber angeblich so konzipiert worden, daß man *in* dem Buch spielen kann. Hier bleibt allerdings ein kleiner Beigeschmack: Durch die Bindung des Buches bedingt, ergibt sich auf jeder Seite ein starker Falz, der es zumindest bei den über 2 Seiten gedruckten Spielen unmöglich macht, *in* dem Buch zu spielen, die Figuren verrutschen.

Bei den meisten der hier vorgestellten Brettspiele handelt es sich um solche, die um die Jahrhundertwende in den USA veröffentlicht wurden. Damit unterscheidet sich „Brettspielstars" von seinem Vorgänger, dem ebenfalls von Brian Love zusammengestellten Buch „Mensch spiele mich", in dem vorwiegend Spiele des 19. Jahrhunderts zu finden sind.

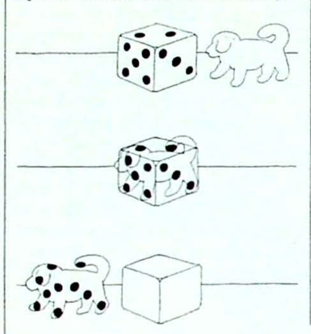
Eine Anmerkung noch zum Schluß: Betrachtet man die liebevolle Aufmachung der Spielpläne von damals, so drängt sich der Verdacht auf, daß die Grafik-Abteilungen der heutigen Spieleherstellen bisweilen wohl personell ziemlich unterbesetzt sind!? *Helmut Steuer*

Mythos

Mythos ist die Zeitschrift des Clubs für Fantastik und Simulationsspiele e. V. (CFS): Sie erscheint viermal jährlich, pro Ausgabe etwa 60 Seiten.
Mythos enthält Neuigkeiten (z. B. Con-Ankündigungen), Artikel, Rezensionen von Spielen, Regeln einfacherer Spiele, Zusatzregeln zu bekannten Spielen, ausgearbeitetes Spielmaterial für Rollenspiele und vieles mehr. Anfragen an: Hans-Peter Fortmann, Plückersburg 68, 5600 Wuppertal.

Spiel-Partner

Wenn Sie gerne spielen, gegen das Schreiben von Briefen nichts haben und auch Ausdauer besitzen – dann sind Sie der ideale Post-Spieler.
Ein Spielleiter vermittelt Spielpartner. Die Spielzüge werden an den Spielleiter geschickt, der die Ergebnisse in einer kleinen Zeitschrift veröffentlicht, Zug um Zug. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich bitte an:
Michael Blumöhr, Rhönring 35, 6100 Darmstadt *(Diplomacy und andere Spiele)*
Walter Luc Haas, Pilgerstraße 5, CH 4055 Basel, Schweiz *(Diplomacy)*
Hartmut Halfmeier, Stapelstraße 13, 2000 Hamburg 54 *(Diplomacy, Dampfroß)*
Dietmar Pfohl, Stuckenbuschstraße 72, 4350 Recklinghausen *(Dampfroß, Sleuth, und viele andere)*
Knut Michael Wolf, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg *(Hase und Igel, Cluedo, Speed Circuit, und viele andere)*



Spiel-Club Zürich

In Zürich gibt es einen Spiele-Club, der regelmäßig Spiel-Treffen veranstaltet, außerdem Kurse, Turniere und Spielabende durchführt. Mitglieder erhalten auf alle Artikel des neu eröffneten Jackpot-Ladens 10 Prozent Rabatt. Anfragen an: Peter R. Bitterli, Schipfe 23, CH 8001 Zürich.

Krone-Clubs

Es gibt sie noch, die Krone-Clubs. Wenn Sie Kontakt zu aktiven Spielern suchen, hier die Anschriften (die übrigen folgen im nächsten Heft):
Aachen: Heinfried Elm, Rütscherstraße 123, 5100 Aachen.
Altenesch: Brigitte Arndt, Alhardstraße 1, 2820 Bremen 70.
Berlin: Joachim Szymanski, Herbststraße 25, 1000 Berlin 51.
Birkenau-Hornbach: Annelie Scheuermann, Höhenstraße 37, 6941 Ober-Abtsteinach.
Bischofsheim: Wolfgang Rein, Im Hasengrund 48, 6090 Rüsselsheim.
Braunschweig: Werner Gabel, Gabelsberger Straße 26, 3300 Braunschweig.
Bremen. Uwe-Wolfgang Krause, Postf. 660 405, 2800 Bremen 66.
Bremen-Nord: Hartwig Brockmann, Hauptstraße 35, 2822 Schwanewede 1.
Dortmund: Herbert Lohan, Hofsgerichtsweg 8, 4600 Dortmund 12.
Kehl/Strasbourg: Bernd Zillken, Uhlandstraße 1a, 7640 Kehl-Goldscheuer.
Frankfurt: Michael Wiesner, Amöneburger Straße 18, 6000 Frankfurt/Main.
Gundelfingen: Edith Klenz, Höllbachweg 17, 7928 Giengen.
Hamburg: Horst Wiltmann, Neubertstraße 20, 2000 Hamburg 76.
Hannover: Gerhard Läger, Postfach 83, 3000 Hannover 68.
Heilbronn: Wolfgang Rekar, Kleiststraße 11, 7100 Heilbronn.
Alt-Höchst: Ingo Fischer, Grüner Weg 21, 6233 Kelkheim-Fischbach.

Wer hat Lust, mit uns **neue und alte Brett- und Kartenspiele** zu entdekken und auszuprobieren? Wir wohnen im Norden von Hamburg und sind unter der *Tel-Nr. (0 41 93) 75 37 (zwischen 18 u. 20 Uhr) zu erreichen.*

„Zargos Lords" ist wohl das bekannteste Cosim-Spiel des italienischen Herstellers „International Team". Informationen und Preisliste aller IT-Cosims erhalten Sie bei: *Würfelbude, Gronewaldstraße 2, 5330 Königswinter 41.*

Hilfe! Wer hat oder kennt das **amerikanische Eisenbahnspiel C & O / B & O von Avalon Hill** und kann mir Informationen darüber geben? *Knut-M. Wolf, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg 3.*

„Joker": das älteste deutschsprachige Amateur-Fachorgan; von Spielern für Spieler geschrieben; Abo DM 25,–. – **„Bumm"**: Publikation für postalische Spiele (hauptsächlich „Diplomacy"); Abo DM 13,50. – **„Europa-Hobbies:** nicht-professioneller Import von US-Konfliktsimulationsspielen; ca. 1500 Titel; Preisliste DM 3,50. – **Information** (Rückporto beilegen): *Walter Luc Haas, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel; PCK: Karlsruhe 707 55-757 (keine Probenummern, da Selbstkostenpreise).*

Sammler sucht die folgenden Spiele: Schmidt: Chaos; Pelikan: Dschungel, Die ägyptische Pyramide; IWA: Das UNO-Spiel; Hausser: Die Schlacht am Metauro; Parker: Käptn und Pirat, Chiffre, Zehnkampf; F. X. Schmid: Tricolor, Seeschlacht; Knast (Hersteller unbekannt).
Klaus Münch, Köttinger Weg 45, 5248 Wissen/Sieg (0 27 42/30 91)



Die **Pöppel-Revue** ist eine Amateur-Zeitung für Spieler, die ihre Leser regelmäßig jeden Monat über Neuheiten und Neuigkeiten aus der deutschen und internationalen Spiele-Szene informiert. Einmal im Jahr wird der „Goldene Pöppel" an das beliebteste Spiel verliehen. Auch die Leser der SPIELBOX sind herzlich eingeladen, sich an dieser Wahl zu beteiligen (und dabei vielleicht sogar ein Spiel zu gewinnen).
Der Abo-Preis der **Pöppel-Revue** beträgt für 10 Hefte 20 DM. Ein Probeheft dieses „Fachblatts für Spieler" erhalten Sie gegen Einsendung von 2 DM in Briefmarken an *Knut-Michael Wolf, Schäferkampsweg 27, 2359 Henstedt-Ulzburg 3.*

Spielbörse

Spielbörse: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis. Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 2,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 2,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Beispiele zur Preisberechnung:

Überschrift	= 5 mm
6 Zeilen Text	= 13 mm
Randlinien	= 4 mm
DM 2,–	x 22 = DM 44,–

Coupon

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige in der Spielbörse.

________ mm hoch (x DM 2,–) zum Preis von DM ________

zuzüglich Chiffre-Gebühr von ________ DM (incl. MWSt.) ________

Gesamtpreis ________ DM ________

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name ________ Anschrift ________ Unterschrift ________

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Godesberger Allee 108–112, 5300 Bonn 2.

Unser Spiel:

Aus Amerika, dem Land, das jetzt die Reichen reicher und die Armen ärmer macht.



In neuer Form in Deutschland: Ein Würfel- und Strategiespiel über den Kampf zwischen Kapital und Arbeit. Zwei bis sechs Spieler im Wettstreit um den Sieg im Klassenkampf. 84 Felder und 80 Ereigniskarten führen in überraschende Situationen. Einfallsreichtum und strategisches Denken helfen weiter. Nur am Anfang entscheidet der Zufall: Ein „genetischer Würfel" bestimmt, wer welche Klasse verkörpert.

Klassenkampf: für Spieler, die mehr suchen als eine Antwort auf Monopoly. Die ein spannendes Spiel spielen oder ein kontroverses verschenken wollen.

Bitte ausschneiden und einsenden an:
Metracon Verlagsgesellschaft m.b.H. · Postfach: 200109 · 4000 Düsseldorf

Ich bestelle ...... Exemplar(e) von KLASSENKAMPF zum Stückpreis von 46,– DM einschließlich Mehrwertsteuer, Porto und Verpackung.

Zahlungsweise: ☐ ich füge einen Bank/Postscheck in Höhe von ...... DM bei.
☐ senden Sie das Spiel per Nachnahme.

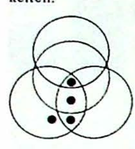
Name:

Anschrift:

Unterschrift:

Datum:

Hoppla
Die gezeigte Position der Reifen ist die einzig mögliche. Für die Anordnung der Bälle gibt es mehrere Möglichkeiten.



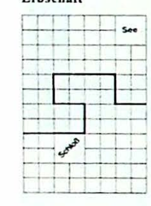
Blackout
Dies ist die einzig mögliche Lösung:
2664
6742
9406

Wie heißt die nächste Zahl in der Reihe
Die nächste Zahl heißt 648. Die ersten drei Zahlen waren gegeben. Jede weitere Zahl erhält man, wenn man die beiden vorhergehenden Zahlen miteinander multipliziert und dann durch die Zahl davor dividiert. Beispiel: 12 x 3 : 2 = 18

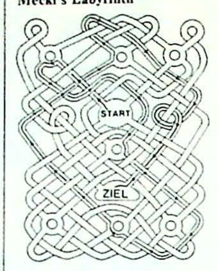
Noch eine Reihe
Die fehlende Zahl ist 288.
Zunächst muß eine zweite Zahlenreihe errechnet werden: Jede Zahl muß durch ihre Positionsnummer geteilt werden. Sie erhalten dann 1, 3, 6, 10 usw. Jede Zahl ist um ihre Positionsnummer höher als die vorhergehende. Zählt man zu der letzten errechneten Zahl die Positionsnummer (8.) hinzu, so läßt sich die Lösungszahl einfach errechnen.

Die magischen Würfel
Erster Würfel: Herz/Kreuz, Anker/Karo, Pik/Krone.
Zweiter Würfel: Karo/Kreuz, Krone/Herz, Anker/Pik.
Dritter Würfel: Kreuz/Krone, Anker/Herz, Karo/Pik.
(Angegeben ist jeweils nach dem Schrägstrich die gegenüberliegende Seite)

Erbschaft

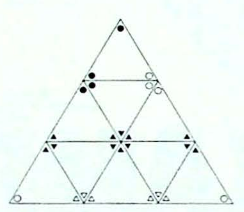


Mecki's Labyrinth



Zahlenjagd
a = 1 b = 3 c = 6 e = 4 d = 9 f = 2 g = 7
also:
26 x 26 = 676
13 x 13 = 169
14 x 14 = 196

Fünf zu Fünf
Jede Kante des großen Dreiecks wird von fünf kleineren gebildet. Wenn man die Konstruktion des Dreiecks herausgefunden hat, müssen nur noch die 27 Ecken-Symbole zu Gruppen geordnet werden. Eine 6er-Gruppe in der Mitte, sechs 3er-Gruppen und drei einzelne. Die schwarzen Dreiecke kommen 12mal vor, die weißen Dreiecke 6mal; . . . Also die schwarzen Dreiecke in die Mitte usw.

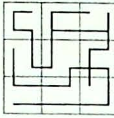


Ein falscher Würfel
Der Würfel links unten ist falsch

Goldene Jagd
Egbert nahm folgende Summen in dieser Reihenfolge ein: +6+1+9−1+8+1+3+3 = 30

Falsches Datum
Die falsche Jahreszahl ist 1752, denn 52 ist nicht durch 17 teilbar. Bei jeder anderen Jahreszahl können die beiden letzten Zahlen durch die beiden ersten geteilt werden.

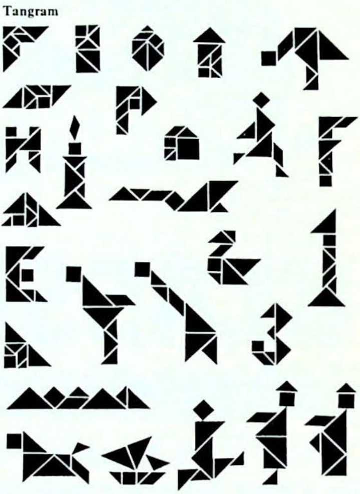
Bastel-Labyrinth
Dies ist die einzig mögliche Lösung.



Formen-Probleme



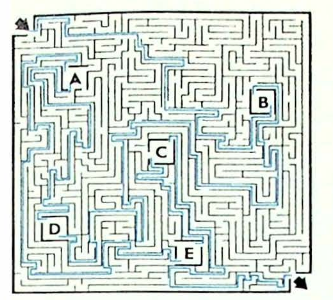
Tangram



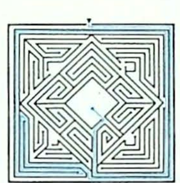


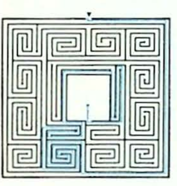
LÖSUNGEN

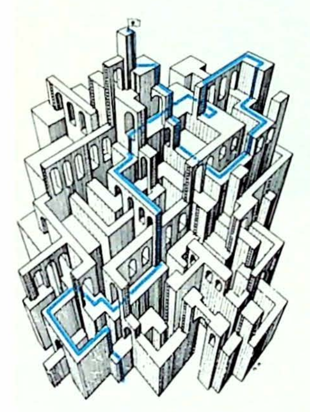
Labyrinth



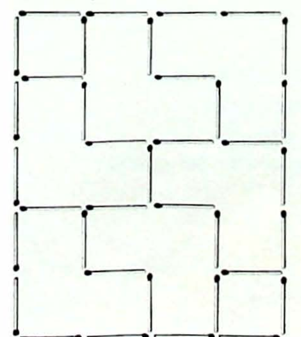


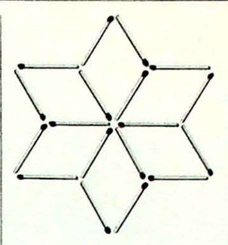


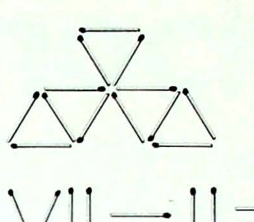


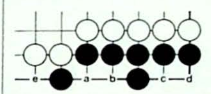


Streichholzspiele





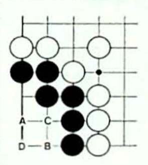




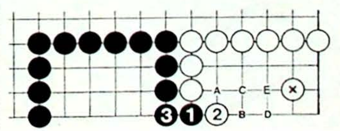
Go

Problem 1
Weiß muß seinen Stein auf Schnittpunkt a setzen. Wenn Schwarz dann auf b setzt und so den weißen Stein schlagen kann, wird Weiß früher oder später auf c setzen und in der Folge die schwarzen Steine schlagen. Wenn auch Schwarz zwischenzeitlich auf d setzt und Weiß schlägt, so kann doch Weiß nicht aufgehalten werden (Weiß auf e, dann auf a, usw.). Sobald Weiß auf a gesetzt hat, haben die weiteren Züge keine Eile; Schwarz kann nichts tun, um seine Gruppe zu retten.

Problem 2
Weiß muß Punkt A besetzen. Schwarz kann nun das Gebiet nicht mehr so aufteilen, daß zwei getrennte Augen entstehen. Schwarz kann natürlich den weißen Stein schlagen, aber er erhält dann nur ein Auge. Der einzig mögliche Punkt für ein zweites Auge ist B; aber sobald Schwarz C setzt, geht Weiß nach D. Schwarz könnte in der Folge die zwei Steine schlagen, aber es bleibt trotzdem nur bei einem Auge.



Problem 3
Der letzte Zug von Weiß (in der Aufgabenstellung „4" ist überflüssig. Dieser auf Punkt A gesetzte Stein verkleinert nur das Gebiet von Weiß um einen Punkt. Der Grund liegt in dem bereits gesetzten Stein von Weiß, der mit x gekennzeichnet ist. Wäre dieser Stein x nicht gesetzt, so müßte Weiß als Zug 4 auf A setzen. Wenn Weiß nicht auf A setzt, geht Schwarz auf diesen Punkt. Damit wäre der weiße Stein 2 verloren, auch wenn dann Weiß auf B, Schwarz auf C, Weiß auf D und Schwarz auf E ginge. Schwarz würde die Ecke erreichen und die weißen Steine wären verloren. Der weiße Stein auf x verhindert aber diesen Zug von Schwarz.



LÖSUNGEN

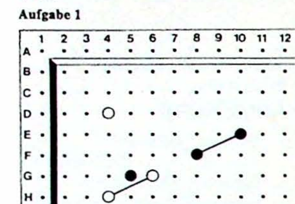
CARTOON

Scrabble

K5–K14. 91 Punkte

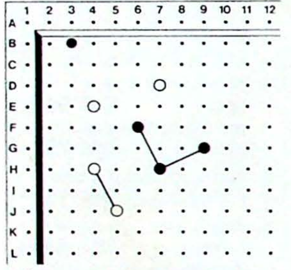
Twixt

Aufgabe 1



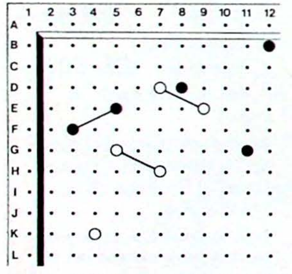
1. H 4! ... und Schwarz ist hilflos. Wenn Schwarz 2. E 6 zieht, folgt von Weiß 3. F 3 oder F 5, usw.

Aufgabe 2



1. E 4! ... und Schwarz kann nicht mehr durch. Aber es gibt auch Varianten. Zum Beispiel: ... 2. D 5, 3. C 5, 4. F 4, 5. G 3, 6. H 3, 7. I 2. Oder: ... 2. E 3, 3. D 2, 4. G 4, 5. F 3, usw.

Aufgabe 3



1. E 9! ... und die schwarze Stellung liegt in Trümmern: Weiß kann den kritischen Punkt D 8 auf der einen oder auf der anderen Seite abschneiden. Jeder andere Zug als E 9 wäre für Weiß allerdings fatal gewesen. Zum Beispiel: 1. C 9?, 2. F 7, 3. E 8, 4. H 8! Oder: 1. F 8, 2. C 6, 3. D 9, 4. C 10, usw.

G. Pasteur

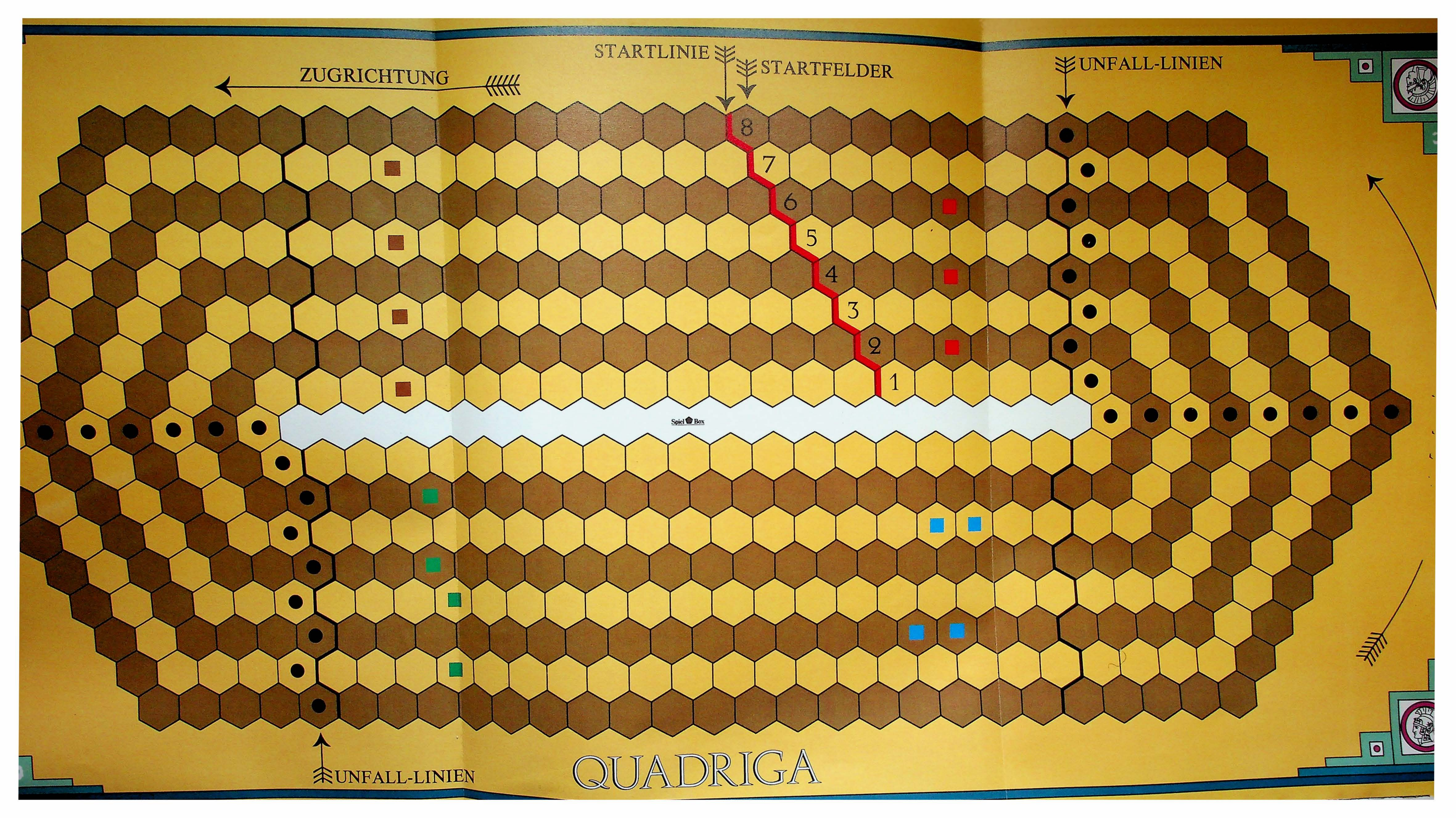

KRONE
20
leicht
KRONE
IM RAUCH NIKOTINARM
Simon Arzt
20
Angenehm leicht!
Wo guter Geschmack zu Hause ist.
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 10 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).



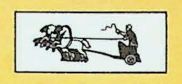
QUADRIGA

Von: Ludger Fischer, Jürgen Franke, Bernd Lindenberger
Quadriga ist ein Spiel für 2–8 Personen. Es eignet sich für Jugendliche ab 13 Jahren und für Erwachsene. Zusätzlich liegen Regeln für die Spiel-Variante Sagare bei.

Spielidee
Quadriga simuliert ein römisches Wagenrennen über ca. 2 Bahn-Runden. Es gewinnt das Gespann, das zuerst das Ziel erreicht. Quadriga ist ein Simulationsspiel, das sehr viele Entscheidungen und Risiken den Spielern überläßt. Trotz häufiger Würfelbenutzung spielt das Glück nur eine untergeordnete Rolle.
Im Zusatzspiel „Sagare“ wird das gleichnamige Rennen simuliert, das Tanith Lee in ihrem Fantasy-Roman „Im Herzen des Vulkans“ (Heyne 3616) beschrieben hat.

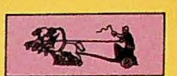

STARTLINIE
STARTFELDER
ZUGRICHTUNG
UNFALL-LINIEN
8
7
6
5
4
3
2
1
Spiel Box
UNFALL-LINIEN
QUADRIGA

SPIELMARKEN

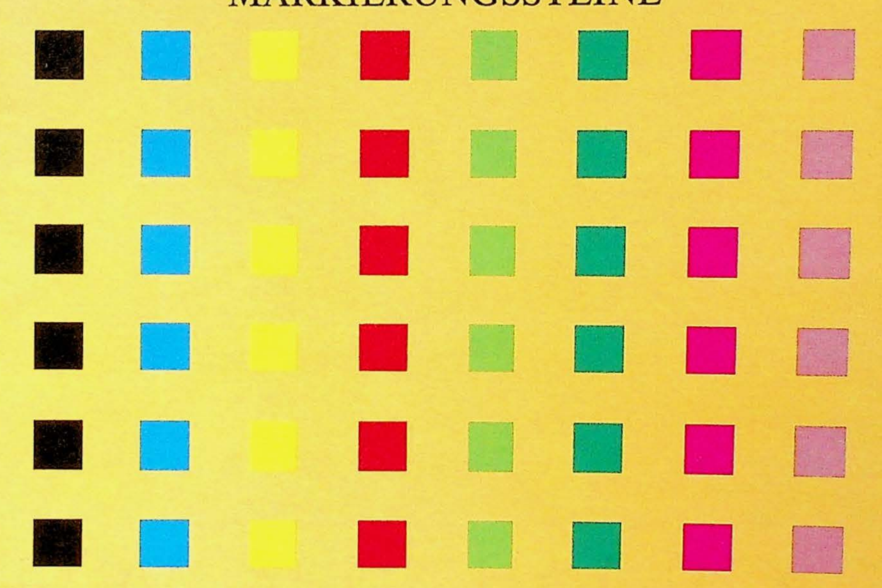






MARKIERUNGSSTEINE

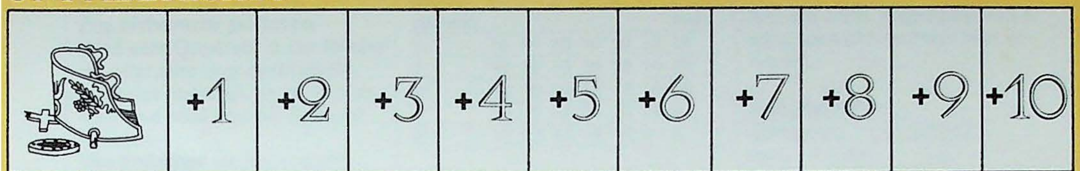


Die Spielvorbereitung

Das SpielBox-Spiel ist im Prinzip ohne große Vorbereitungen spielbar: Spielplan, Spielsteine und Skalenblatt ausschneiden, aufkleben und schon kann es losgehen.
Das erforderliche Werkzeug und Material ist größtenteils problemlos zu beschaffen. Schwierigkeiten könnten lediglich bei der Beschaffung stabiler Kartons und weißen Papiers in der notwendigen Größe auftreten.
Als Serviceleistung haben wir deshalb ein Material-Paket zusammengestellt. Dieses Paket enthält Kartons in zwei Stärken und in verschiedenen Größen und weißes Papier in geeigneter Stärke und Größe. Es reicht für drei SpielBox-Spiele aus.
Sie erhalten dieses Paket gegen Zahlung von DM 20,– (incl. Porto und Verpackung).
Bestellungen:
Stichwort „Material-Paket" an:
SpielBox-Service
Postfach 200910, 5300 Bonn 2
Konto:
Postscheckamt Köln, BLZ 370 100 50
Konto-Nr. 92 700-509
oder
Scheck beifügen.

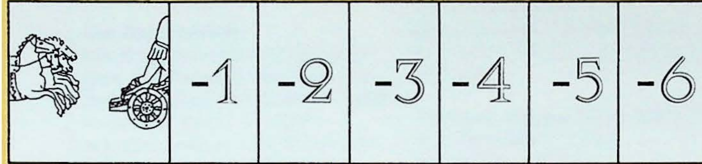
QUADRIGA

UNFALLRISIKO



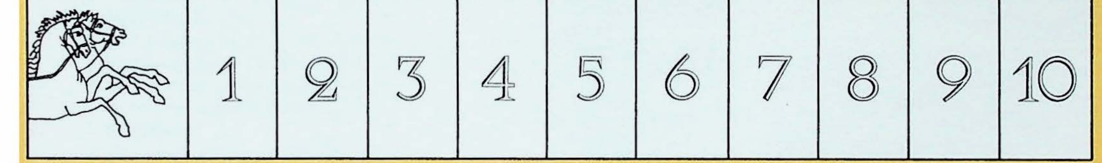
Erhöhung des Unfallrisikos

ZUGWEITE

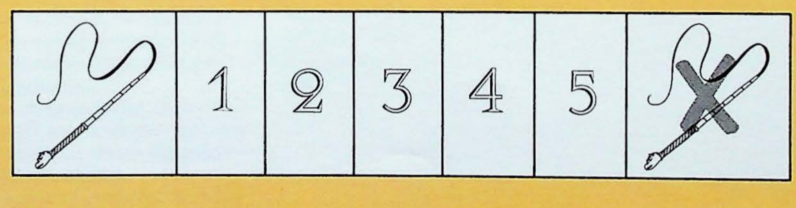


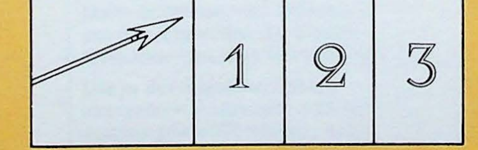
Reduzierung der Zugweite

GESCHWINDIGKEIT

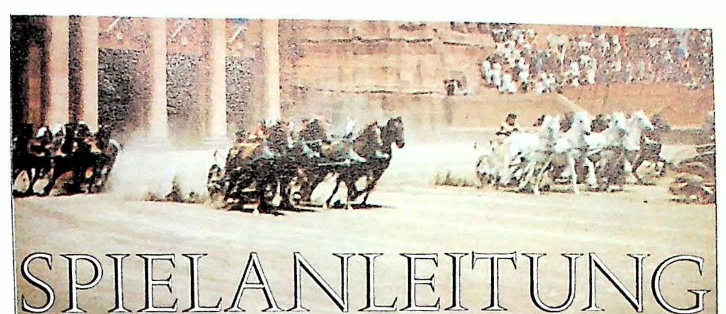


SAGARE







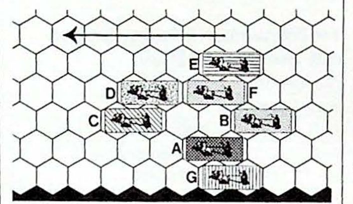


SPIELANLEITUNG

Zum Spiel gehören:
1 Spielplan;
8 Quadrigen (in 8 Farben);
48 Markierungssteine
(pro Farbe/Spieler 6);
Zusätzlich werden benötigt:
3 Würfel, davon 2 in verschiedenen Farben (weiß/rot).

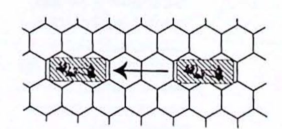
Vorbereitung des Spiels
Alle Spielsteine müssen ausgeschnitten werden und Quadriga ist spielbereit.
Jeder Spieler erhält:
Die sechs Markierungssteine seiner Farbe
1 Quadriga (wenn 5–8 Spieler teilnehmen)
2 Quadrigen (wenn 3–4 Spieler teilnehmen)
3 Quadrigen (wenn 2 Spieler teilnehmen)
Der Spielleiter erhält das ausgeschnittene Skalenblatt und ist für das Verschieben der Markierungssteine verantwortlich. (Die kleinen farbigen Quadrate auf dem Spielfeld gelten nur für das hinten erläuterte Zusatzspiel „Sagare".)

Startposition und Zugreihenfolge
Die Rennstrecke besteht aus 8 Spuren. Die innerste Spur ist die erste, die äußerste die achte. Ein Gespann (Quadriga) bedeckt zwei Felder; auf dem vorderen Feld stehen immer die Pferde, auf dem hinteren der Wagen. Pferde und Wagen einer Quadriga müssen sich immer in einer Spur befinden. Dies gilt für die geraden Strecken und für die Kurvenbereiche (die schwarzen Linien bilden die Grenzen zwischen beiden Bereichen).
Die Gespanne werden hinter der roten Startlinie aufgestellt.
Die *Startpositionen* werden ausgewürfelt – mit 3 Würfeln; das Gespann mit der höchsten Augenzahl nimmt die innerste Spur ein, die zweithöchste Augenzahl besetzt Spur 2 usw. Die *Zugreihenfolge* der einzelnen Gespanne kann sich von Würfel-Runde zu Würfel-Runde ändern. Als erstes zieht immer das Gespann, das zu *Beginn der Würfel-Runde* führt; dann zieht das zweite Gespann usw. Befinden sich zwei Gespanne auf gleicher Höhe, so zieht zuerst das Gespann, das sich auf der weiter innen liegenden Spur befindet. Siehe Abbildung:



Zugreihenfolge
Zu Beginn der fünften Runde (jede Quadriga ist viermal bewegt worden) ergibt sich folgende Zugreihenfolge: In dieser Runde zieht
zuerst C auf Spur 3
dann D auf Spur 4
dann A auf Spur 2
dann F auf Spur 4
dann G auf Spur 1
dann E auf Spur 5
zuletzt B auf Spur 3

Anfahren
Bei Beginn des Rennens steht die Quadriga hinter der Startlinie. Um mit seinem Gespann „anzufahren", muß der Spieler würfeln – mit einem Würfel. Das Gespann zieht dann um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.



Beispiel:
Der Spieler würfelt eine „4", und das Gespann zieht 4 Felder vorwärts.

Beim Anfahren darf die Quadriga ihre Spur nicht verlassen.
Definition: Ist ein Gespann „angefahren", so befindet es sich „in Bewegung". Ein Gespann „in Bewegung" wird durch „Bremsen" zum Stehen gebracht. Ein stehendes Gespann muß wieder anfahren.

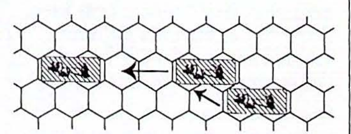
Fahren und Spurwechsel
Wenn sich ein Gespann „in Bewegung" befindet, wird die Geschwindigkeit mit Hilfe der folgenden Tabelle ermittelt:

Geschwindigkeit

Gewürfelte Zahl 1. Wurf	2. Wurf	Geschwindigkeit
1	1	4
	2–6	5
2	–	6
3	–	7
4	–	7
5	–	8
6	1–5	9
	6	10

Der Spieler würfelt mit einem Würfel und liest die Geschwindigkeit ab. Wird eine „1" oder „6" gewürfelt, so muß der Spieler nochmals würfeln.
Beispiel: Spieler A würfelt eine „6" und beim zweiten Wurf eine „3"; sein Gespann erreicht Geschwindigkeit „9".

Aus der Geschwindigkeit ergibt sich die „Zugweite", d. h. die Anzahl der Felder, die sich das Gespann bewegen darf. Vor allem zu Beginn des Spiels ist beides gleich. Mit zunehmender Spieldauer kann die Geschwindigkeit auf die „Zugweite" reduziert werden.
Die Fahrspur darf gewechselt werden, wenn die Zugweite (nicht die Geschwindigkeit) mindestens 5 beträgt. Bei Zugweite 10 darf die Spur sogar zweimal gewechselt werden.



Beispiel: (bei Zugweite 6)
1 Feld gerade; 1 Feld schräg nach vorne; 4 Felder gerade

Bei einem Spurwechsel muß das Gespann immer schräg nach vorne bewegt werden.
Wenn ein Gespann in einem Kurvenbereich die Spur wechselt, so reduziert sich die Zugweite um ein Feld!

Bremsen
Befindet sich ein Gespann in Fahrt, so kann der Spieler *vor* jedem Zug (Würfeln) entscheiden, ob er normal weiterfährt oder ob er bremst, um Auffahren auf Hindernisse zu vermeiden. Bremsen muß angekündigt werden (falls nicht, muß normal weitergefahren werden). Beim Bremsen wird mit *einem* Würfel gewürfelt und das Gespann zieht die gewürfelte Augenzahl. Beträgt die Geschwindigkeit beim Bremsen 5 oder 6, so darf das Gespann einmal die Spur wechseln.
Nach dem Bremsen steht das Gespann; es kann im nächsten Zug wieder anfahren. Ein stehendes Gespann kann statt dessen aber auch um bis zu 3 Spuren zur Seite verschoben werden und dann erst im nächsten Zug anfahren.

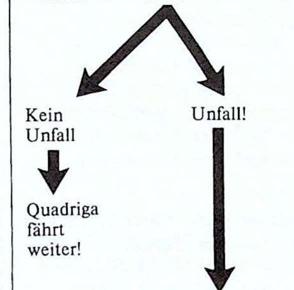
Unfälle
Wie bei jedem Rennen besteht auch hier die Gefahr von Unfällen. In das Spiel sind „Unfallrisiken" eingebaut. Wer ein solches Risiko eingeht, muß zunächst die „Unfallwahrscheinlichkeit" ermitteln. Ergibt sich daraus ein Unfall, so müssen die „Unfallfolgen" festgestellt werden.
Feste Unfallrisiken sind die schwarzen (runden!) Punkte auf dem Spielplan, die die Gefahren des Kurvenfahrens darstellen. Sobald der *Wagenteil* eines Gespanns auf eines der mit einem schwarzen Punkt markierten Felder zieht, muß das Gespann anhalten. Der Spieler würfelt, ob sein Gespann einen Unfall erleidet – dann legt das Gespann den Rest des Zuges zurück (falls es nicht zerstört worden ist). Es ist möglich, daß ein Gespann innerhalb *eines* Zuges zweimal über schwarze Punkte zieht; in diesem Fall muß auch zweimal gewürfelt werden, ob ein Unfall geschieht.
Wann immer sich ein Unfallrisiko ergibt, muß das Gespann sofort anhalten und mit Hilfe von Würfeln die „Unfallwahrscheinlichkeit" ermitteln.

Wie es zu einem Unfall kommt:

Eine Quadriga geht ein Unfallrisiko ein!



Die Quadriga muß sofort anhalten und würfeln, ob sie einen Unfall erleidet oder nicht!



Kein Unfall → Quadriga fährt weiter!

Unfall! → Die Quadriga muß die Folgen des Unfalls ermitteln, indem sie würfelt.



Die Unfallfolgen müssen für den Rest des Rennens berücksichtigt werden.

Ermitteln der Unfallwahrscheinlichkeit
Um die Unfallwahrscheinlichkeit zu ermitteln, muß der Spieler mit zwei verschiedenfarbigen Würfeln werfen.
Die Augenzahl des roten Würfels gilt als Zehner; die Augenzahl des weißen Würfels gilt als Einer. Man erhält eine zweistellige Zahl.

Beispiel:
Rot Weiß

  = 56

In der Tabelle „Unfallrisiko" sucht man nun den Schnittpunkt von

Unfallrisiko

Geschwindigkeit	Spur: 1	2	3	4	5	6	7	8
1 – 4	15	12	+	+	+	+	+	+
5	21	13	+	+	+	+	+	+
6	23	15	12	+	+	+	+	+
7	25	21	13	+	+	+	+	+
8	31	23	15	12	12	+	+	+
9	33	25	21	13	13	12	+	+
10	35	31	23	15	15	13	12	+
11	41	33	25	21	21	15	13	12
12	43	35	31	23	23	21	15	13
13	45	41	33	25	25	23	21	15
14	51	43	35	31	31	25	23	21
15	53	45	41	33	33	31	25	23
16	55	51	43	35	35	33	31	25
17	61	53	45	41	41	35	33	31
18	63	55	51	43	43	41	35	33
19	65	61	53	45	45	43	41	35
20 und mehr	66	63	55	51	51	45	43	41

Beispiel: Ein Gespann auf Spur 3 und bei Geschwindigkeit 7 muß mindestens eine 13 würfeln, um ohne Unfall davonzukommen.

Spur und Geschwindigkeit des eigenen Gespanns auf.
Die an diesem Schnittpunkt stehende Zahl wird mit der erwürfelten Zahl verglichen:
– ist die erwürfelte Zahl *kleiner* als die Zahl der Tabelle, *so ist ein Unfall geschehen*
– ist die erwürfelte Zahl *gleich groß* oder *größer* als die Zahl der Tabelle, *so ist kein Unfall geschehen.*
– Geschieht ein Unfall, so müssen als nächstes die Unfallfolgen ermittelt werden.
– Geschieht kein Unfall, so kann das Gespann seinen Weg fortsetzen (mit dem Restzug).
Findet man in der Tabelle statt einer Zahl ein „+", so erleidet das Gespann keinen Unfall.
Bei einem Spurwechsel in dem Zug, in dem wegen eines Unfallrisikos gewürfelt werden muß, zählt immer die innere der benutzten Spuren für die Ermittlung des Risikos.
Wichtig: In der Spalte „Geschwindigkeit" muß man immer von der erwürfelten Geschwindigkeit ausgehen; niemals von der eventuell niedrigeren Zugweite.
Die erwürfelte Geschwindigkeit kann, wie aus der Tabelle ersichtlich ist, sogar erheblich übertroffen werden: Durch früher erlittene Unfälle, die den Wagen beschädigt haben und so das Risiko erhöhen.
Einzelheiten dazu folgen.

Ermittlung der Unfallfolgen
Erleidet das Gespann einen Unfall, so würfelt der Spieler mit einem Würfel. Ergebnis siehe Tabelle. Wird eine 6 gewürfelt, so muß der Spieler nochmals würfeln.

Unfallfolgen

Gewürfelte Zahl 1. Wurf	2. Wurf		Art der Beschädigung
1/2	–		Quadriga zerstört
3	–	+2	Wagen stark beschädigt
4	–	+1	Wagen schw. beschädigt
5	–	−1	Pferde leicht verletzt
6	1–5	−2	Pferde erhebl. verletzt
6	6		kein Effekt

Erklärung der Unfallfolgen
● „Wagen stark/schwach beschädigt (+2/+1)":
Der Wagen ist beschädigt und ab sofort (auch schon für den Rest des Zuges) erhöht sich das Unfallrisiko dieses Gespanns:
– Der Spieler setzt einen Markierungsstein eigener Farbe auf das entsprechende Feld von Skala I (Unfallrisiko).
– Bei der Ermittlung zukünftiger Unfallrisiken muß der Spieler zu seiner erwürfelten Geschwindigkeit diese Beschädigungspunkte dazu addieren. (In Tabelle Unfallrisiko, Spalte Geschwindigkeit, entsprechend tiefer ablesen.)
– Bei mehreren Unfällen werden alle neuen Punkte dazugezählt.
Beispiel:
Ein Gespann bei Geschwindigkeit 8 und mit +3 muß jetzt bei Geschwindigkeit 11 ablesen!

● „Pferde leicht/erheblich verletzt (−1/−2)":
Die Pferde sind verletzt und die Quadriga zieht ab *nächsten Zug* langsamer:
– Der Spieler setzt einen Markierungsstein seiner Farbe auf das entsprechende Feld von Skala II (Zugweite).
– Die für jeden zukünftigen Zug des Gespanns erwürfelte Geschwindigkeit wird um die angezeigten Verletzungspunkte reduziert.
– Bei mehreren Unfällen werden alle neuen Punkte dazugezählt.
Beispiel:
Ein Spieler erwürfelt Geschwindigkeit 7; bei −2 darf das Gespann nur 5 Felder weit ziehen.

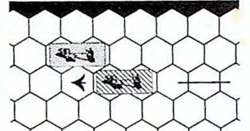
● „Quadriga zerstört":
Das Gespann scheidet aus dem Rennen aus. Die Spielmarke wird sofort umgedreht und bleibt als Hindernis auf der Bahn liegen.
– Befindet sich ein anderes Gespann neben einer zerstörten Quadriga und muß der Spieler würfeln, ob er einen Unfall erleidet, so erhöht sich das Unfallrisiko um +2, aber nur für diesen Wurf (in Tabelle 2 bei Geschwindigkeit zwei Reihen tiefer ablesen).
– Befindet sich ein Gespann zwischen zwei zerstörten Quadrigen, so erhöht sich der Faktor um +4 für diesen Wurf.
Müßte ein Gespann aufgrund häufiger Unfälle über das Ende einer Skala hinausziehen (I+II), so ist die Quadriga sofort zerstört und muß sofort umgedreht werden (bleibt als Hindernis liegen).
Erleidet ein Gespann einen „schweren Unfall" durch Auffahren auf eine zerstörte Quadriga, so verdoppeln sich die in der Tabelle genannten Unfallfolgen.

Auffahren auf ein Hindernis
Es kann vorkommen, daß ein Gespann nicht mehr rechtzeitig genug abgebremst werden oder ausweichen kann – es fährt auf.
Geschieht das Auffahren bei normaler Fahrt, so zieht das Gespann so weit, daß nur noch der Wagen auf dem Hindernis steht. Dann muß die Quadriga die Unfallfolgen ermitteln. Die Quadriga befindet sich noch in Fahrt, kann aber erst in der nächsten Runde weiterziehen.
Geschieht das Auffahren beim Bremsen, so verfährt man wie oben. Am Ende des Zuges aber steht die Quadriga (muß wieder anfahren in der nächsten Runde).
Fährt ein Gespann auf einen anderen Wagen auf, so erleidet der Auffahrende einen Unfall (Unfallfolgen feststellen).
Das Gespann, auf das aufgefahren wurde, muß auch würfeln. Dadurch wird festgestellt, ob es einen Unfall erleidet. Wird eine 1–3 gewürfelt, so heißt das Unfall; wird eine 4–6 gewürfelt, so kann das Gespann unbeschädigt weiterfahren.
Fährt ein Gespann auf eine zerstörte Quadriga auf, so erleidet es einen „schweren Unfall".
Unter Umständen ist es sinnvoll, die Geschwindigkeit aller Quadrigen sofort nach dem Würfeln festzuhalten; man benutzt dazu Skala III – Geschwindigkeit (aus Geschwindigkeit und Zugweite ergibt sich die Bewegung).

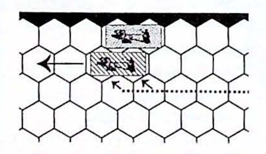
Ende des Spiels
Das Rennen geht über zwei volle Bahn-Runden und eine Zielgerade. Die schwarze Linie, die den Beginn der Kurve markiert, ist gleichzeitig die Ziellinie. Gewonnen hat das Gespann, dessen Wagen(teil!) als erster diese Ziellinie überschreitet. Die weiteren Plätze werden nach Reihenfolge des Eintreffens vergeben.

Zusatzregeln für fortgeschrittene Spieler

Das Abdrängen
„Abdrängen" heißt, ein anderes Gespann von seiner Spur zu drängen, um selbst auf dieser Spur weiter zu fahren. Zum Abdrängen muß der Angreifer seine Quadriga auf gleiche Höhe mit dem Gespann bringen, das abgedrängt werden soll. Siehe Abbildung:



Der Angreifer muß seine Absicht ankündigen. Der Angreifer darf außerdem noch nicht die gesamte Zugweite zurückgelegt haben und er muß in der Lage sein, noch einen Spurwechsel vornehmen zu können. (Mindestzugweite 5)
Der Angegriffene kann:
– freiwillig ausweichen, auf die dem Angreifer abgewandte Spur; dabei fällt er etwas zurück. Der Angreifer rückt auf den freigewordenen Platz und beendet seine Bewegung. Siehe Abbildung:



– nicht ausweichen; der Konflikt muß ausgewürfelt werden. Der Angreifer würfelt mit dem roten und dem weißen Würfel.

Bei einem Wurf von	ergibt sich folgendes Resultat
11–14	Angreifer erleidet einen Unfall, dessen Folgen nach Tab. „Unfallfolgen" ausgewürfelt werden. Der Angegriffene kann auf seiner Spur bleiben.
15–66	Der Angegriffene muß würfeln

Der angegriffene Spieler würfelt nun ebenfalls mit beiden Würfeln (rot + weiß):

Bei einem Wurf von	ergibt sich folgendes Resultat
31–66	Das Abdrängen mißlingt, beide Quadrigen verbleiben in ihrer Spur. Der Angreifer verliert 1 Feld seiner Rest-Zugweite.
15–26	Der Angegriffene wird abgedrängt; weitere Bewegung für beide Gespanne wie beim freiwilligen Ausweichen.
11–14	Der Angegriffene wird abgedrängt wie oben; er erleidet jedoch zusätzlich einen Unfall, dessen Folgen nach Tabelle „Unfallfolgen" ermittelt werden.

Wird der Angegriffene dabei gegen ein anderes Gespann gedrückt, so wiederholt sich der Vorgang mit ihm als Angreifer. Wenn ein Gespann nach innen oder außen von der Bahn gedrängt wird, so ist es zerstört und wird von der Bahn genommen. Wird ein Gespann gegen ein anderes Hindernis gedrängt, so ist es zerstört und bleibt umgedreht liegen.

Das Peitschen
Jeweils nach Beendigung einer Runde – wenn alle Quadrigen ihre Bewegung abgeschlossen haben – können die Wagenlenker versuchen, noch weiter zu ziehen, indem sie auf ihre Pferde einpeitschen.
Ein Gespann darf nur gepeitscht werden,
– wenn es sich auf einer Geraden befindet und wenn der Wagen(teil) mindestens noch sechs Felder von der schwarzen Kurvenlinie entfernt ist.
Unter den Quadrigen, die peitschen wollen, zieht wie bei normaler Bewegung diejenige zuerst, die sich am weitesten vorne befindet.
Jeder Spieler würfelt (mit 1 Würfel) und zieht um die erreichte Augenzahl weiter (auch wenn man verletzte Pferde haben sollte). Beim Peitschen ist Spurwechsel nicht möglich.
Während eines ganzen Rennens kann maximal sechsmal gepeitscht werden.
Während das erste Peitschen ohne weiteres Handicap stattfinden kann, muß jeder Spieler vor jedem nächsten Peitschen würfeln (1 Würfel), ob dies auch gelingt.
Jeder Spieler muß:
beim zweiten Peitschen mindestens eine Zwei würfeln, beim dritten Peitschen mindestens drei würfeln; usw., bis beim sechsten Peitschen sechs gewürfelt werden muß.
Erreicht ein Spieler nicht die vorgeschriebene Zahl, so kann das Gespann für den Rest des Rennens nicht mehr gepeitscht werden.
Außerdem muß dieses Gespann für den Rest des Rennens eine Zugweiten-Reduzierung um −1 hinnehmen (wegen Erschöpfung der Pferde).
Wie oft eine Quadriga gepeitscht wurde, muß mit einem Markierungsstein entsprechender Farbe auf Skala IV (Peitschen) angezeigt werden. Kann ein Gespann nicht mehr gepeitscht werden, so wird der Markierungsstein in das letzte Skalenfeld gelegt.

Zusatzspiel „Sagare"

Das Zusatzspiel „Sagare" basiert auf dem gleichnamigen Rennen, das Tanith Lee in ihrem Fantasy-Roman „Im Herzen des Vulkans" beschrieben hat. Im Gegensatz zur Romanvorlage werden jedoch keine sechs Runden, sondern wie im Grundspiel nur zwei Runden und eine zusätzliche Zielgerade gefahren.
In „Sagare" spielen die vier Elemente – Erde, Wasser, Luft und Feuer – die Rollen von Hindernissen. Diese Hindernisse sind auf den Spielplan aufgedruckt (kleine Quadrate). Bei „Sagare" fährt auf jedem Wagen ein Bogenschütze mit.
Für „Sagare" gelten alle Regeln des Grundspiels. Fährt bei „Sagare" eine Quadriga auf andere Gespanne oder auf Hindernisse auf, so geschieht ein „schwerer Unfall"; d. h. die Unfallfolgen nach der Tabelle „Unfallfolgen" verdoppeln sich. Es gilt eine leicht veränderte Tabelle für das „Unfallrisiko".

Bedeutung der Hindernisse
Die Erde
Vier Felder stellen Hindernisse aus Erde dar; sie sind als braune Quadrate eingezeichnet. Diese

Felder können nicht betreten werden. Passiert der Wagen(teil) eines Gespanns die Hindernisreihe (das erste Feld, das an ein Hindernisfeld angrenzt) und liegt die Geschwindigkeit höher als 9, so muß der Spieler würfeln, ob das Gespann einen Unfall erleidet (mit roten und weißen Würfeln). Würfelt der Spieler mindestens eine 13 (bei Geschwindigkeit 9) bzw. eine 15 (bei Geschwindigkeit 10), so geschieht kein Unfall. Liegt das Würfelergebnis niedriger, so geschieht ein Unfall. Die Unfallfolgen werden anhand der Tabelle des Grundspiels ermittelt. Wird ein Gespann zerstört, so bleibt es umgedreht liegen und versperrt den Durchgang.

Das Wasser
Vier grünblaue Quadrate (Wasserfontänen) bilden die nächste Hindernisreihe. Diese Felder dürfen nicht betreten werden. Ein Unfallrisiko entsteht dann, wenn das Gespann zu langsam an den Wasserfontänen vorbeifährt. Liegt die Geschwindigkeit unter 6, so muß der Spieler würfeln, ob eventuell der Bogen seines Schützen durch die Feuchtigkeit unbrauchbar wird.
Bei Tempo 5 muß mindestens 21 gewürfelt werden, bei Tempo 4 mindestens 23, bei Tempo 3 mindestens 25.
Würfelt ein Spieler weniger als die angegebene Augenzahl, so ist sein Bogen für den Rest des Rennens unbrauchbar (kann nicht mehr schießen).

Die Luft
Vier blaue Quadrate sollen die Luft als Hindernis (Fallgruben) darstellen. Diese Felder dürfen nicht betreten werden.
Ein Risiko entsteht, wenn man auf einer, den beiden Fallgruben benachbarten Spur (2., 4., 5., 7.) vorbeifährt. Liegt die Geschwindigkeit höher als 9, so muß gewürfelt werden, ob ein Unfall geschieht. Würfelt der Spieler mindestens eine 13 (bei Geschwindigkeit 9), bzw. eine 15 (bei Geschwindigkeit 10), so geschieht kein Unfall. Liegt das Würfelergebnis niedriger, so geschieht ein Unfall und die Unfallfolgen müssen nach der Tabelle des Grundspiels ermittelt werden.

Das Feuer
Die nächste Hindernisreihe bilden drei Feuersäulen. Diese roten Felder dürfen nicht betreten werden. Fährt eine Quadriga an diesen Feuersäulen vorbei, so kann der Wagen in Brand geraten oder die Pferde können scheuen.
Dieses Unfallrisiko muß nach der Tabelle ausgewürfelt werden.

Wirkung der Feuersäulen

Geschwindigkeit	Gewürfelte Augenzahl		
1–3	11–22	23–26	31–66
4	11–16	21–22	23–66
5	11–14	15–16	21–66
6–10	11–12	–	13–66
Wirkung	Pferde scheuen	Wagen brennt	kein Effekt

a) *Brennt der Wagen,* so führt er seine Bewegung zu Ende und bleibt dann zerstört liegen.
b) *Scheuen die Pferde,* so wird das Ergebnis ausgewürfelt – Würfeln mit einem Würfel:
1–2 Die Quadriga macht kehrt, bevor sie die Feuersäulen passiert. Dies führt zur Disqualifikation der Quadriga, die die Bahn schnellstmöglich verlassen muß. Der Einfachheit halber nimmt man sie sofort von der Bahn.
3–4 Die Quadriga führt ihre Bewegung zu Ende und es folgt sofort eine Zusatzbewegung:
- Erstes Würfeln: Anzahl der zusätzlich zurückzulegenden Felder!
- Zweites Würfeln: Richtung der Bewegung!

1–2 geradlinig nach vorne
3–4 geradlinig nach links (Winkel von 60 Grad)
5–6 geradlinig nach rechts (Winkel von 60 Grad).

Bei dieser Bewegung können ausnahmsweise mehrere Spuren überquert werden. Durch diese Zusatzbewegung kann es zum Auffahren auf andere Gespanne kommen. Es kann auch vorkommen, daß die Quadriga die Rennbahn verläßt; dann wird sie zer-

Unfallrisiko Sagare

	Spur: 1	2	3	4	5	6	7	8
Geschwindigkeit								
1 – 4	12	+	+	+	+	+	+	+
5	15	12	+	+	+	+	+	+
6	21	13	+	+	+	+	+	+
7	23	15	12	+	+	+	+	+
8	25	21	13	+	+	+	+	+
9	31	23	15	12	12	+	+	+
10	33	25	21	13	13	12	+	+
11	35	31	23	15	15	13	12	+
12	41	33	25	21	21	15	13	12
13	43	35	31	23	23	21	15	13
14	45	41	33	25	25	23	21	15
15	51	43	35	31	31	25	23	21
16	53	45	41	33	33	31	25	23
17	55	51	43	35	35	33	31	25
18	61	53	45	41	41	35	33	31
19	63	55	51	43	43	41	35	33
20 und mehr	65	61	53	45	45	43	41	35

stört und sofort von der Bahn genommen.
5–6 Verfahren wie eben (3–4) beschrieben. Falls die Quadriga dann noch im Spiel ist, steht sie; sie muß in der nächsten Runde wieder anfahren.
Ein Wagenlenker, dessen Pferde gescheut haben, kann im gleichen Zug nicht mehr peitschen.
Wird eine Quadriga in ein Hindernis oder eine liegengebliebene Quadriga gedrängt, so ist sie zerstört und wird von der Bahn genommen.
Das Peitschen ist nur erlaubt, wenn sich der Wagenteil einer Quadriga noch mindestens 6 Felder vom nächsten Hindernis entfernt befindet.

Der Bogenschütze
Ein Bogenschütze verfügt zu Beginn des Rennens über drei normale und drei mit einem Fangseil versehene Pfeile. Er darf schießen, sobald sein Wagen den ersten Kurvenbereich verlassen hat. Vor jedem Schuß muß angekündigt werden, welche Pfeilart er benutzt.
Die Reichweite des Bogens beträgt fünf Felder.
Der Bogenschütze kann in alle Richtungen schießen, außer auf der eigenen Spur nach vorne; der Wagenlenker befindet sich im Schußfeld.
Zwischen Schütze und Ziel darf sich weder die Mittelbarrikade noch ein Hindernis befinden (Ausnahme: Luft). Über andere Quadrigen kann man hinwegschießen. Geschossen wird „gleichzeitig"; am Ende einer Runde, nachdem alle Quadrigen ihre Bewegung beendet haben. Das Schießen erfolgt aber vor dem Peitschen.
Ob der Bogenschütze einen Treffer erzielt hat, wird mit drei Würfeln bestimmt, deren Augenzahlen addiert werden.
Man ermittelt zunächst den Wagenabstand (Entfernung in Feldern zwischen Schütze und Ziel). Dann bildet man die Differenz aus den Zugweiten der beiden Gespanne (aus dem letzten Zug).

Die in der folgenden Tabelle angegebene Augenzahl muß mindestens gewürfelt werden, wenn der Schütze einen Treffer erzielen will. Bei „+" ist kein Treffer möglich. Sollte ein Spieler eine drei würfeln (dreimal 1), so reißt die Sehne seines Bogens, der damit für den Rest des Rennens unbrauchbar wird.

Treffer der Bogenschützen

Wagenabstand	Zugweitendifferenz 0	1	2	3	4	5	6 und mehr
1	10	10	10	10	10	12	14
2	10	10	10	10	12	14	16
3	10	10	10	12	14	16	18
4	10	10	12	14	16	18	+
5	10	12	14	16	18	+	+

Erzielt ein Schütze einen Treffer, so ermittelt er die Folgen mit einem Würfel. Bei einer „6" wird nochmals gewürfelt.
Die folgenden Tabellen liefern die Ergebnisse für die verschiedenen Pfeilarten.

Trefferwirkung beim Schuß mit normalem Pfeil

Würfelwurf erster	zweiter	Wirkung
1–3		kein Effekt
4–5		Wagen schwach beschädigt (+1 bei Unfallrisiko, Skala I)
6	1–4	Wagen beschädigt (+2 bei Unfallrisiko, Skala I)
6	5	Wagen stark beschädigt (+3 bei Unfallrisiko, Skala I)
6	6	Zügel durchtrennt, Gespann bleibt zerstört liegen

Trefferwirkung beim Schuß mit Fangseil

Würfelwurf erster	zweiter	Wirkung
1–3		kein Effekt
4–5		Seil hat sich um das Rad gewickelt; Gespann muß (!) im folgenden Zug bremsen
6	1–3	Gespann wird wie oben beschrieben zwangsgebremst, doch muß es zusätzlich 1 Runde stehenbleiben, um das Fangseil loszuschneiden
6	4–6	Gespann gerät außer Kontrolle und bleibt zerstört liegen

Verfehlt ein Bogenschütze sein Ziel um genau 1 Auge, d.h. würfelt er um 1 zu wenig als in der Tabelle angegeben, so trifft ein verirrter Pfeil Mannschaft oder Pferde des Zielgespanns. Das Ergebnis dieses Treffers liefert die folgende Tabelle.
Es wird mit einem Würfel geworfen; bei einer Augenzahl von 6 wird noch ein weiteres Mal gewürfelt.

Zufallstreffer

Würfelwurf erster	zweiter	Unfallfolge
1–2		kein Effekt
3		schwach beschädigt (+1 auf Unfallrisiko, Skala I)
4		Pferd leicht verletzt (–1 auf Zugweite, Skala 2)
5		Pferd erheblich verletzt (–2 auf Zugweite, Skala 2)
6	1–4	Bogenschütze getroffen, kann nicht mehr schießen
6	5–6	Wagenlenker getroffen, Quadriga scheidet aus und wird von der Bahn genommen

Beispiel: Das blaue Gespann fuhr mit Zugweite 9 (Zugweitendifferenz = 3). Die Wagen der Quadrigen sind 4 Felder voneinander entfernt. Blau benötigt also für einen regulären Treffer eine 14 oder mehr (mit 3 Würfeln). Würfelt er 13, so erzielt er einen Zufallstreffer.
Wie viele Pfeile von welcher Sorte der Bogenschütze jeweils verschossen hat, wird mit Spielmarken entsprechender Farbe auf den Skalen 5 bzw. 6 markiert. Außerdem ist es bei „Sagare" hilfreich, auf Skala 3 jeweils die Zugweite (nicht die Geschwindigkeit!) der Quadrigen zu markieren, da diese für die Ermittlung der Trefferchancen wichtig ist.